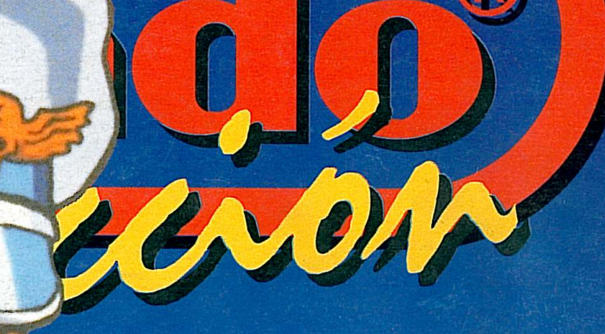
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº13 - 350 PTAS







Este mes recomendamos:
ALADDIN
RANMA 1/2
BATMAN
YOSHI'S SAFARI

EXCLUSIVA

Bubsy nos cuenta los secretos de su juego

¡Prepárate! Ya se acercan...
DRÁCULA
LAST ACTION HERO
CHESTER CHEETAH



10 Páginas con los mejores TRUCOS y todas las CLAVES para la victoria segura



STREET FIGHTER II TURBO



Tendrás que verlo claro... en plena oscuridad

Y tú eres el Battletoad elegido para enfrentarte a la malvada Reina.



Una difícil aventura llena de peligros

Arréglatelas para salvar al mundo de los malvados planes de Julius y del Señor de las Tinieblas.

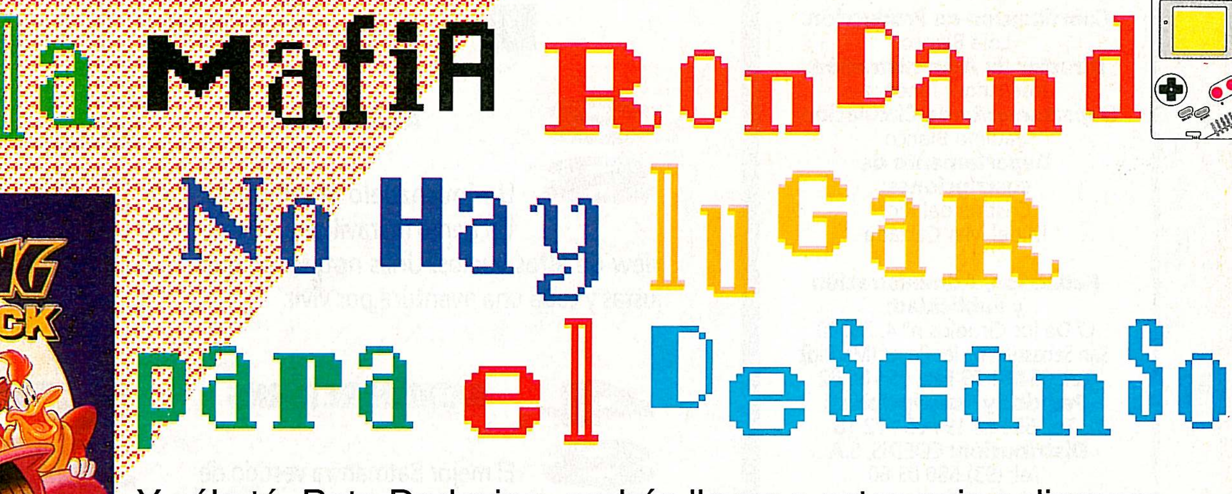
Tú también formarás parte de la leyenda

Espadas mágicas, el bosque sombrío, palabras clave... ¡y se dice que algunos lograron salir con vida!

HASTA LOS PROFESIONALES PREFIEREN ENTRENARSE AQUÍ



Normal; hay para elegir individuales o dobles; pista rápida, hierba o tierra batida. Y todo a golpe de botón.





Y sólo tú, Pato Darkwing, podrás llevar a estos seis peligrosos matones ante la justicia.



GAMEBOY™



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Nintendo Acción

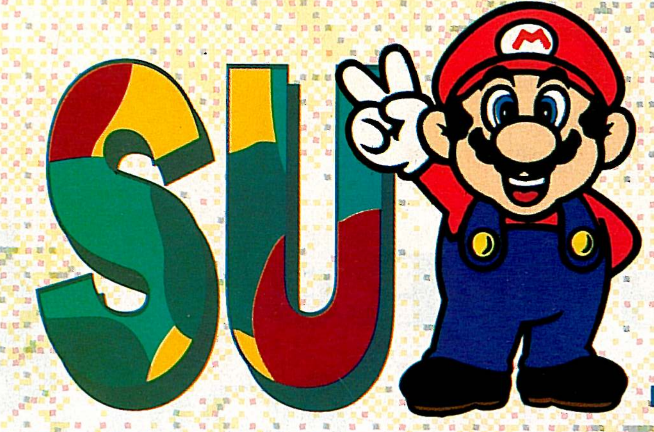
Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Subdirector:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
José Luis del Carpio
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección),
Elena Jaramillo, Abel Vaquero
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
E. Lozano, D. García, J. Gallego,
A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio,
M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº13
DICIEMBRE 1993
350 ptas. (Incluido IVA)

Todas las claves de...

78 **STREET FIGHTER II TURBO**
Todo lo que necesitas saber sobre el nuevo «Street Fighter II Turbo» y nunca te atreviste a preguntar, esta aquí. Con pelos, señales, comparativas, imágenes, pantallas, textos, llaves. Con todo. De principio a fin.

88 **BUBSY**
Nací en un pueblo pequeño, lejos de la gran ciudad. Ya por aquel entonces era alto, guapo y simpático. Pero lo que es ahora... bueno, en esta guía podréis ver todo lo que doy de mi mismo.



Los «Super Stars»

38 **ALADDIN**
Un jovenzuelo enamorado. Un genio maravilloso. Una review de altos vuelos. Unas notas más que justas y toda una aventura por vivir.

42 **RANMA 1/2**
El mejor manga, de nuevo en Super Nintendo. Con historias súper simpáticas, lucha a tope, muchos personajes y todo el carisma de un chavalín-chavalina absolutamente genial.

48 **BATMAN RETURNS**
El mejor Batman va vestido de luchador, exhibe una galería de golpes amplísima, unos gráficos alucinantes y un supremo estilo de vivir.

52 **YOSHI'S SAFARI**
Id al trastero, limpiad el polvo de vuestro Scope, dejadlo reluciente, conectadlo a la consola y disponeos a vivir la aventura más milagrosa jamás contada.



56 **DARKWING DUCK**
Para que os hagáis una idea de la movida del pato, será suficiente con que sepáis que viene de Capcom.



68 **GP-1**
A la velocidad del sonido. Comentamos este mes un alucinante cartucho de carreras que sabe más de motos que... bueno, no vamos a comparar.

... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Las «Previews»

24 DRÁCULA

Hemos conocido a un extraño tipo hace unos días. Fijaos si era raro que incluso nos llegó a decir que necesitaba sangre fresca para vivir, que se transformaba en vampiro, que buscaba donantes, que había hecho un juego para Super Nintendo, que...

26 ALIEN VS PREDATOR

Esto va de lucha, de lucha de la buena. ¿Os imagináis a estos dos carismáticos héroes enfrentados por un puñado de dólares? Pues si queréis informaros mejor, nos paséis de esta preview.

28 LAST ACTION HERO

Nuestro amigo Arnie protagoniza un cartucho explosivo en el que viviréis a fondo los avatares del film que le ha encumbrado.

30 CHESTER CHEETAH

El héroe de matutano huye al lejano Oeste escapando del malvado guardián del zoológico, leopardo a la postre, que le persigue. Y hace de ello un arcade plagado de plataformas y muchos toques de humor.

32 SUNSET RIDERS

Vaqueros, vacas, disparos, Johny el pistolas, dos jugadores simultáneos, acción, marcha, chicas en el saloon, mucho whisky y Konami detrás de todo. Como era de esperar.



AERO THE ACROBAT

Una nueva y genial mascota se introduce en el mundillo de los 16 bits, de la mano de Sunsoft. La cosa va de circos, y de acrobacias.

Y las Secciones Habituales:

8 NOTICIAS

Somos unos hachas. Nos enteramos de lo mejor y os lo ofrecemos en exclusiva.



JAPÓN JAPÓN

Este mes vamos de mascotas y de otras cosillas de interés.



ÉXITOS

Echad un ojo a esta lista, porque selecciona lo mejor de entre lo mejor.

72 TRUCOS

Doble página de «Alien 3», en Game Boy, doble página de «Super Mario Kart» en Super Nintendo, 1 página de...



SORTEAMOS 300 "FOOTPEDAL"

Bastará con responder a unas sencillas preguntas para aspirar a uno de estos geniales periféricos.



CONSULTORIO

Y nos ponemos en marcha. Aclaramos dudas, solventamos problemas, hacemos amigos y, sobre todo, informamos.



ZONA ZERO

Seguid, chicos, seguid escribiendo, que esto sigue en marcha y hay unos cuantos llaveros de Mario en juego.

Editorial

No hay nada comparable a «Street Fighter II Turbo». En nuestra opinión, es el mejor juego de lucha de todos los tiempos para súper 16 bits, el único capaz de mejorar su primera versión -otros son incapaces de hacerlo- y el único, también, con dos narices para demostrarlo. Y no es que sólo nosotros pensemos de esa forma, es que vosotros, con vuestras cartas, compras, dudas, ruegos y preguntas, así nos lo estáis confirmando.

Este mes, en Nintendo Acción, hemos hecho la mejor guía de trucos posible sobre este señor cartucho. Hemos cogido por banda a los implicados y hemos extraído sus mejores golpes, sus novedades, sus trucos y, para que os quede más claro, hasta hemos hecho una comparativa entre la versión TURBO y la popular y refutada versión "normal". Al Rey lo que es del Rey, y al César lo que es del César. Como siempre, ecuánimes.

Otra gran guía ocupa también páginas de nivel. Se trata de Bubsy The Bobcat quien, en exclusiva, se ha dignado a escribir sus breves memorias en esta revista. Para contar qué diablos hay que hacer si queremos salir con vida de cualquier apuro.

Más allá de las guías especiales, dedicamos un espacio de lujo a "Aladdin", el crack sin duda de este 93 que se acaba, y a un atómico librito de rígido carácter informativo, en el que podréis saber todo lo que ha sucedido durante este año. Sin más ni más, que sean felices fiestas, chavales.

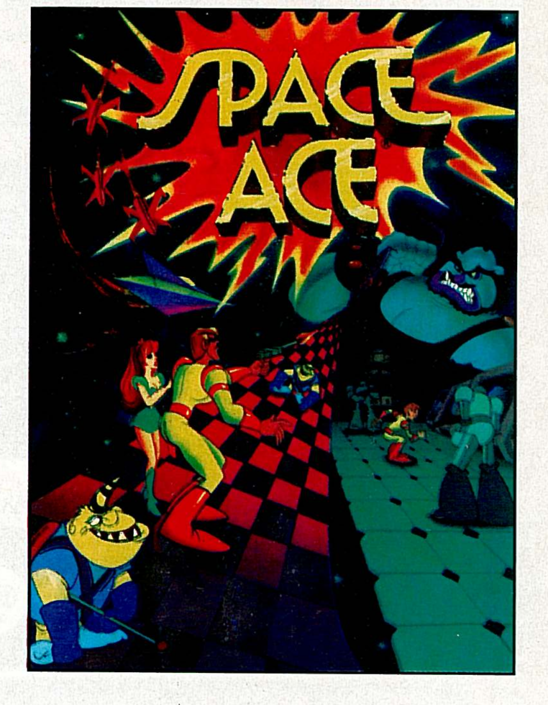

VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS
Dennis
Disponible en Super Nintendo
y GameBoy
JURASSIC PARK
Disponible en Super Nintendo,
GameBoy y PC
STRIKER
Disponible en Super Nintendo
MR. NUTZ
Disponible en Super Nintendo
JURASSIC PARK ™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.
Juego ©1993 Oean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
STRIKER ©1993, Rage Software
MR.NUTZ ©1993 Oean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
DENNIS ©1993 Warner Bros. DENNIS es una marca registrada de Hank Ketcham Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados.
ArcadiA
software, s.a.


Disponible en GameBoy
STAR TREK
THE NEXT GENERATION
Disponible en Super Nintendo
COOL SPOT
Disponible en Super Nintendo
JIM POWER
STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK
Disponible en Super Nintendo
JIM POWER 3D ©1993 Loriciel
STAR TREK: THE NEXT GENERATION™, ® & ©1993 Paramount Pictures. Star Trek: The Next Generation es una marca registrada de Paramount Pictures. Absolute es un usuario autorizado. Juego ©Absolute Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.
COOL SPOT™ ©Virgin Games Ltd. ©Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas registradas que identifican productos de Seven-Up Company. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todos los derechos reservados.
SUPER EMPIRE STRIKES BACK™. © del Juego 1993 LucasArts Entertainment Company. Star Wars es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. Todos los derechos reservados. Usada bajo autorización
ArcadiA
software, s.a.



«Space Ace», «Yogi Bear»...
EMPIRE FIRMA CON ARCADIA

¡Vaya con Arcadia, chicos! La compañía más activa del campo de la distribución acaba de hacerse con los derechos de otra todopoderosa: Empire. ¡Están que no paran! Gracias al acuerdo alcanzado con esta compañía, reafirmado por la visita que **Marisa Pauwels** -directora de relaciones internacionales- efectuó a nuestra redacción, títulos de la talla de **«Space Ace»** podrán ver la luz de forma casi inmediata. Y ya que estamos, el primer título que saldrá a la calle será precisamente éste, «Space Ace» en formato Super Nintendo. Será una especie de **arcade con dosis de aventura** interactiva y mucha dificultad.




SPACE ACE

En febrero daremos la bienvenida a **«Yogi Bear»**, un cartucho para la super con el que alucinaréis en todos los colores. Atentos, melómanos. Y en Marzo llegará a las 16 bits **«Empire Soccer»**, un rapidísimo cartucho de fútbol a perspectiva aérea que nos prepará para el mundial de USA con un millón de detalles.



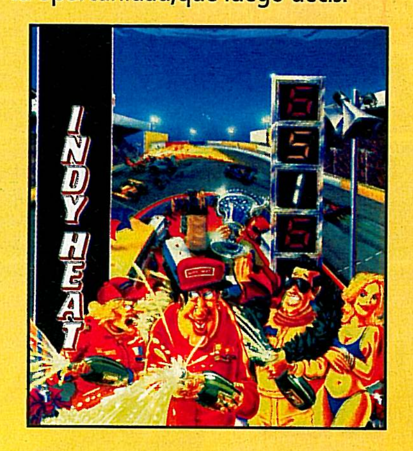
YOGI BEAR



EMPIRE SOCCER

REVOLUCIÓN EN N.E.S.

Spaco, la distribuidora oficial de N.E.S. en España, está dispuesta a romper el mercado sacando a la venta un montón de cartuchos al **increíble precio de 995 pts**. No dejéis pasar la oportunidad,que luego decís.



Y de ultimísima hora es que esta misma distribuidora ha anunciado que, coincidiendo con las Navidades, sacará a la venta **«Prince of Persia»**, el clásico de Jordan Mechner, **«George Foreman»**, todo boxeo, e «**Indy Heat**», con atómicas carreras en circuito urbano, bajo una perspectiva tipo «Super Off Road». Todos ellos en **N.E.S. 8 bits**, por supuesto.

LLÉVALA SIEMPRE CONTIGO

¿Problemas de transporte consolero?, ¿algún disgusto en forma de arañazo o abolladura?, ¿te falta una mano para abrir la puerta?... Pon de una vez por todas fin a estos mundanos problemas con **"Multi-Case"**, un «periférico" en forma de bolsa de viaje con la firma de **Logic 3** (una conocida marca especialista en este tipo de accesorios). Y ten en cuenta que a pesar de sus generosas dimensiones y la utilización de **materiales ultraresistentes**, el **precio final** no es excesivo: **3.390**. Tu **Super** y tu **N.E.S.** te lo agradecerán.



Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

No siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby sea pequeño, calvo y sin músculos, tiene un arma gigante: su apetito. Se lo engulle todo en su camino hacia Dreamland.

GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



LOS "PORTÁTILES" DE SONY

Castle Quest, «Adventure Island 2», «Gear Works», «Drácula», «Last Action Hero», «Felix The Cat» y «Pang» (comentado en este mismo número), son algunos de los magníficos juegos para **Game Boy** que podremos disfrutar en nuestro país, de la mano de Sony, durante las **primeras semanas del año 1994**.

Tal avalancha de títulos se debe en gran parte a que **Sony** tiene en propiedad los derechos de **Hudson**, la compañía de la abejita. Aunque también, como es evidente, hay producto propio entre los que hemos citado, caso de «Drácula» o «Last Action Hero». En España, será su filial, **Columbia TriStar Video**, la compañía que se encargue de ponerlos de "patitas en la calle".

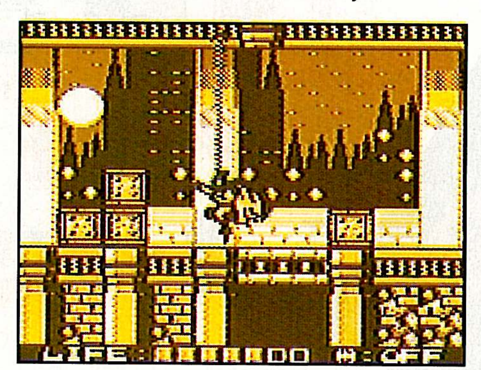
De entre esa colección destacamos especialmente títulos como **«Pang»** (conversión del famoso arcade), la segunda parte de las odiseas de **Master Higgins** en las islas de la aventura y **«Felix The Cat»**, un cartucho de plataformas que hará las delicias de los "gameboyeros".

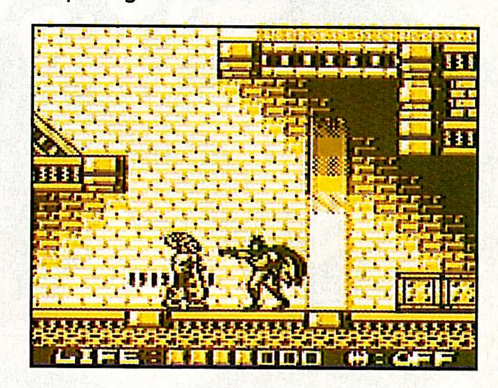
Llega «Batman Animated Series»

KONAMI REVELA SUS PLANES CON EL MURCIÉLAGO



El ¿último? **Batman** en Game Boy, de **konami**, está ya terminado. Hace escasos días llegaba a nuestra redacción una muestra de esta maravilla portátil que se llamará «Batman, The Animated Series». Lo pusimos en la consola y vimos que era una estupenda **adaptación** de la serie de dibujos animados del mismo nombre, a cartucho monocolor pero de brillo incesante. En él se nos presentaba a un espigado murciélago con capacidad para **golpear y escalar** -merced a su gancho-, en su lucha contra los enemigos de toda la vida. Había plataformas, acción y, sobre todo, un protagonista intocable: Batman.





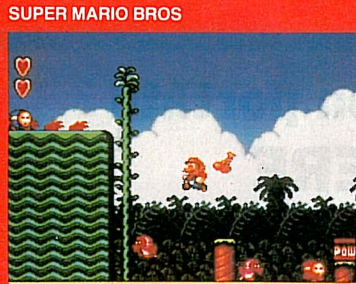
CON TODOS USTEDES, EL MULTITAP

Multitap, el periférico de **Hudson Soft** que permite la participación simultánea de hasta **5** jugadores, ha salido por fin a la venta. **4.990** pts es el precio que deberemos pagar para adentrarnos en el universo de los juegos «multiplayers» y más adictivos del planeta.

Este cacharrejo será comercializado por **Columbia TriStar**, compañía que, como todos sabréis, distribuye a Sony Imagesoft y a Hudson Soft, entre otras. Es decir, que ellos serán los encargados de poner a la venta **«Super Bomberman»**, uno de los cartuchos compatibles con "Multitap".



SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK SUPER MARIO ALL STARS™





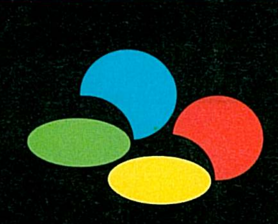
MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.









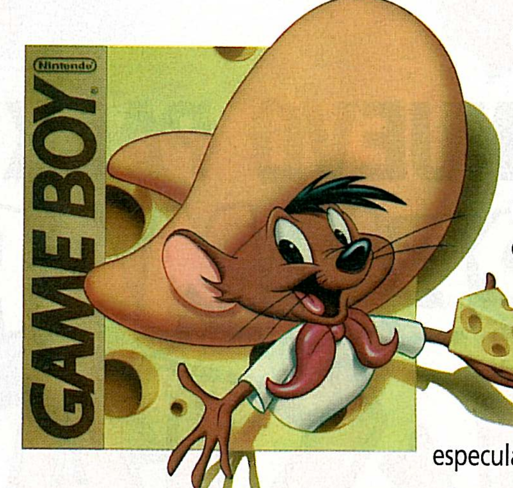
SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



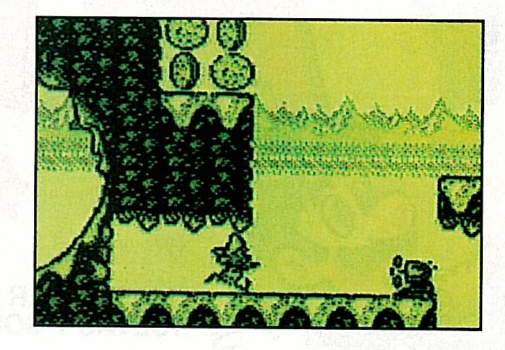
Tras "Looney Tunes" en portátil
SUNSOFT QUIERE MÁS EN GAME BOY



Tras el elenco de estrellas que protagoniza «Looney Tunes» de Sunsoft (ya en España de la mano de Bandai), dos nuevos cartuchos con héroe al uso quieren darse a conocer sobre Game Boy. Hablamos de **«Speedy Gonzales»**, el desafío quesero más rápido al Oeste de México, y de **«Daffy Duck»**, 1 mega de plataformas para el pato armado más patoso de la galaxia.

Aún no sabemos con certeza cuándo pueden estar en la calle, pero podemos especular con que se lancen hacia mitad de 1994.



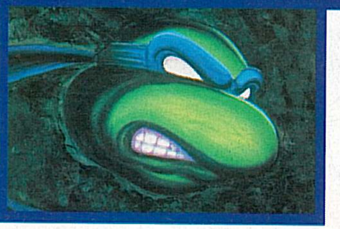


MAS "MAIL" QUE NUNCA

Tomad nota de los dos nuevos establecimientos que Mail VxC acaba de **abrir en Alicante y San Sebastián**. Para la ciudad levantina, C/ Padre Mariana nº 24, y para la norteña, C/ Autonomía nº 3.

Con estos dos nuevos enclaves, ya **son 14 los establecimientos** que Mail VxC dispone en toda la geografía española. El mágico número convierte a esta cadena en la primera e indiscutible en venta por correo de cartuchos, consolas y demás material del sector. Enhorabuena Mail y gracias por hacer las cosas más fáciles siempre.

¿Mejor que "Street Fighter II"?
LLEGA LA "TORTUGOMANÍA"



Konami se encuentra ultimando lo que estamos seguros será el producto estrella de la casa con vistas a 1994. Se trata de **«Turtles Tournament Fighter»**, y, os lo aseguramos, es un cartucho de **16 megas** que va a romper con la pana. Para que os hagáis una idea de lo que tiene, vamos a poneros en situación. Esto más o menos entrará:

• Posibilidad de elegir entre **10 luchadores** (las cuatro T.M.H.T. entre ellas, por supuesto), más otros **dos secretos** a cuyo acceso aún no hemo sido autorizados. Ya lo sabremos cuando se ponga a la venta. ¿Cuándo?

• **Tres** súper **espectaculares magias** por luchador, más otro **movimiento especial secreto.**

• **Diez** increíbles escenarios de aún más increíble **calidad gráfica** y técnica.

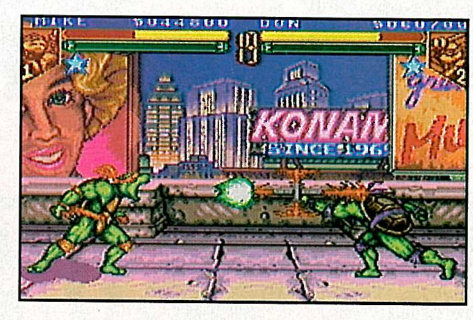
• Modo **historia, versus y torneo.**

• **3** velocidades de juego y **8 grados de dificultad.**

¿Os ha parecido suficiente? Bien, seguiremos informando.



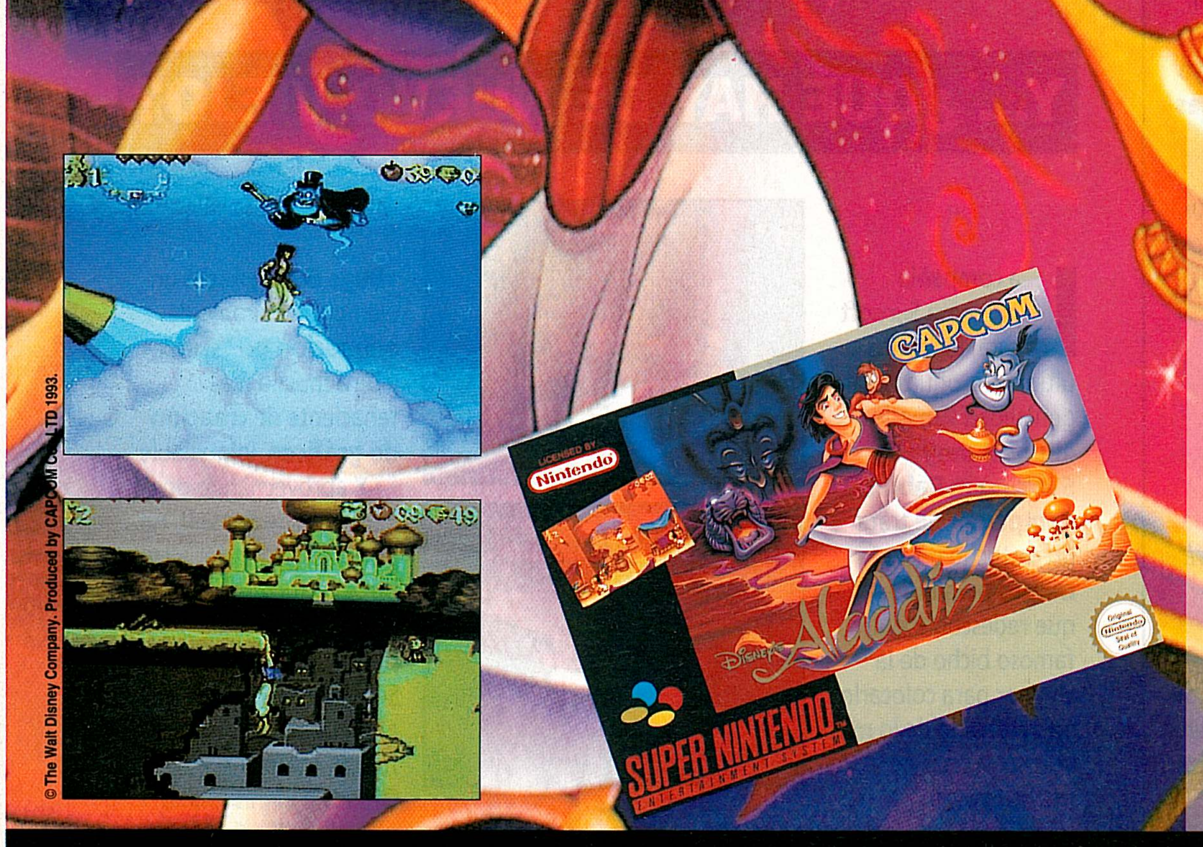




EL CEREBRO DE LA BESTIA SUPER 16 BITS

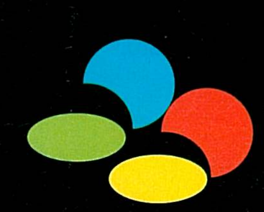
Disney's Aladdin





© The Walt Disney Company. Produced by CAPCOM Co., LTD 1993.

Deseo concedido. Lo has pedido y ya tienes en tu Super Nintendo, Super 16 Bits "Aladdin", la más alucinante aventura de Walt Disney.
Un juego de 16 megas tan real que te parecerá estar viendo una auténtica película de dibujos animados. Por la animación del personaje, la definición de los gráficos y su sorprendente banda sonora, que incluye los superéxitos: "Whole new world" y "Friend like me".
¡Frótate las manos!, saca todo el genio que llevas dentro y disfruta de la magia y genialidad de Aladdin.
Tienes en tus manos el inigualable poder de la máquina maravillosa: Super Nintendo.



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID



¿Saldrá definitivamente «Mortal Kombat» de forma oficial?

ACCLAIM QUIERE INSTALARSE EN ESPAÑA

Nintendo Acción ha querido hacerse eco de los **rumores** que asolan estos días nuestro país y que afirman que Acclaim está a punto de **desplegar su red de distribución** en estas tierras. La visita de Rod Cousens, jefe supremo de la compañía que ha dado «Alien 3» o «Mortal Kombat», a nuestra redacción, desveló en gran parte los intereses de esta empresa. Según pudimos deducir de su charla con nuestro "dire", Acclaim estaría interesada en conseguir un **distribuidor** que manejara su producto de forma oficial, mientras desde Inglaterra se encargaran del marketing y la publicidad. Esta distribuidora bien podría ser **"Buena Vista"**, una compañía especializada en cine y vídeo que parece que quiere meterse de lleno en el mundillo.

De todas formas aún no se puede dar nada por sentado. Tendremos que **esperar algún tiempo** para gozar de **«Mortal Kombat»** en Super y Game Boy oficial, oficial.

1,2,3, ACCIÓN

By THE SCOPE

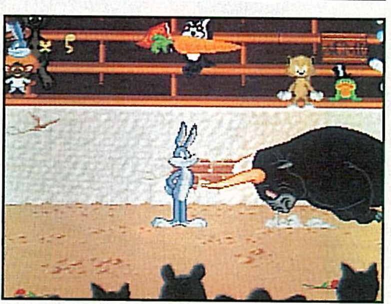
Empiezo fuerte, chicos. Sé de buena tinta que para el año que viene se esperan más de **25 juegos** para Super Nintendo con **20 megitas o más.**

- Alguna de las características de la última generación del chip FX: **24 Mhz** de velocidad que le permiten mover **15.000 polígonos por segundo**. ¡Qué pasada!
- **«FX Trax»** estará acabado para primavera de este año. Su número de megas todavía es una incógnita, aunque se dice que puede alcanzar la impresionante cifra de **32.**
- **«Street Fighter»**, el film, tiene ya presupuesto definitivo: **30 millones de dólares.**
- Está en pleno desarrollo la segunda parte de **«Dragon Ball ZZ»**. Incluirá nuevos personajes y escenas cinematográficas.
- A **3 millones** de cartuchos vendidos se eleva la cifra de **«Mortal Kombat»** vendidos en todo el mundo. Se prepara una **película**, una serie de TV y un CD.
- La segunda parte de «Fatal Fury» en Super Nintendo llegará como **«Super Fatal Fury»** y tendrá 20 megas. Sale por estas fechas en Japón.
- **«Super Puyo Puyo»**, una divertidísima y adictiva recreación de «Tetris», saldrá en breve para Super Nintendo de la mano de Bampresto.
- **«F-1»**, de Domark, el juego oficial de la F.I.A., llegará al "cerebro de la bestia" el año que viene.

Y... ¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

La compañía japonesa Sunsoft está dando los últimos retoques a una genialidad llamada **«Bugs Bunny Starring in Rabbit Rampage»**. Se trata un cartucho de **12 megas** para la Super, que redescubrirá al famoso bicho de la Warner para colocarle en un arcade de lo más vistoso. A base de **plataformas**, imaginación y unos gráficos de enorme tamaño, nuestro personaje favorito de los dibus deberá ir en busca de su **eterno enemigo** para ajustarle bien las tuercas.





«Bugs Bunny» será un ejemplo admirable de **animación de "sprites"** y otro mucho más fehaciente de **creación de gráficos**. Inigualable.

Y aprovechando que hablamos de Sunsoft, no podemos pasar por alto otros cartuchitos que estos señores están a punto de editar en Japón. Son **«Daffy Duck»**, un aún inacabado juego de fútbol, **«Super Air Diver»** o el mismísimo **«World Heroes»**, toda una oda a la mejor lucha importada directamente de Neo Geo. Todos ellos son, por supuesto, para **Super Nintendo.**



¡El más voraz,
el más furioso...
el más diablo
de TazMania!
BOTTOMLESS PIT AHEAD
TAZ-MANIA
ACME
PANTALLAS VERSION SUPERNINTENDO
T•HQ International
Su padre, su hermana Molly y el pequeño JAke se han perdido. TAZ, la criatura más hambrienta y revoltosa del barrio ha perdido a su amada familia. Todos han sido secuestrados... ¡y el rescate sólo depende de TAZ!
Juega con TAZ-MANIA y lleva a tu joven heroe por miles de correrías si límite a través de la jungla y el desierto hasta encontrar a su familia. Evita terribles obstáculos y también a tus terribles enemigos.
Original Nintendo Seal of Quality
GAME BOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
TAZ-MANIA CHARACTERS AND LOGOS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHT OF WARNER BROS., A DIVISION OF TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993
T•HQ INTERNATIONAL™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF T•HQ INC. © 1993
T.HQ INC SOFTWARE © 1993 SUNSOFT OF AMERICA
NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

primer contacto

YOUNG MERLIN

Magia "a la americana"

Las primeras imágenes de «Young Merlin» saltaron a la luz en Las Vegas, durante la presentación del equipo de Westwood Studios a la prensa especializada de toda Europa. Los chicos que hicieron posible «Legend of kyrandia» para PC, ahora en colaboración con la todopoderosa Virgin Interactive, se estrenan en Nintendo con una aventura gráfica inesperada, cargada a partes iguales de técnica y humor.

De técnica porque se basa en un sistema tridimensional de presentación en pantalla con scrolles multiplanos (miles de puzzles, interacción con decorados y personajes). Y de humor porque no hay ni un sólo detalle en este cartucho que no incite al menos a la sonrisa.

«Young Merlin» narra las aventuras del joven mago años antes de conocer al Rey Arturo y a los chicos de la Tabla Redonda. Aunque aún adolescente, este pequeño gran hombre no sólo dominaba los secretos de la magia medieval sino que además era un solidario de narices (con perdón),➤



Los programadores de Westwood Studios tienen ya muy avanzado el desarrollo de «Young Merlin» para Super Nintendo, especialmente en lo que se refiere a los aspectos gráficos. Como podéis comprobar, éstos serán realmente espectaculares y llenos de colorido.



Si crees que «Young Merlin» será un juego más, estás totalmente equivocado. Aquí tendrás que olvidarte por completo de quedarte con el dedo pegado al botón de disparo. Vete haciendo a la idea de que será un cartucho que se habrá de jugar con mucha calma, encontrando la utilidad a los múltiples objetos que encontrarás en tu camino.

16 megas de fantasía y aventura para la primera aventura gráfica de Super Nintendo.

Westwood Studios es una prestigiosa compañía de programación que hasta la fecha había venido trabajado para PC. Pero el mercado de las consolas se está imponiendo, y este grupo con sede en Las Vegas no ha podido resistirse a la tentación de demostrar sus habilidades en Super Nintendo. Nosotros, por nuestra parte, tampoco hemos podido eludir la invitación de viajar hasta esa fascinante ciudad-casino y tener allí la oportunidad de hablar con los responsables de este interesante proyecto.

Nintendo Acción: ¿Podrías dar a nuestros lectores una idea general del juego?

W. SPERRY: Young Merlin está basado en la historia del legendario brujo de Camelot mucho antes de su encuentro con el Rey Arturo. Al principio de la aventura, Merlin se encuentra en un mundo mágico que está siendo destruido por un malvado Rey de las Sombras que intenta conquistarlo. Merlín, de cuyo éxito depende la supervivencia de estas tierras místicas, debe superar en astucia e inteligencia a este perverso rey y sus hordas. Para ello tendrá que luchar contra todo tipo de enemigos, desde abominables seres aficionados a dar patadas en los tobillos hasta impetuosos cerdos, en su esfuerzo por llegar hasta la guarida del rey traicionero.



Arriba podemos ver a algunos de los componentes del equipo de programación que está encargándose del proyecto «Young Merlin» para Super Nintendo. Como veis, a los chicos no les falta sentido del humor. Y eso, sin duda, ha quedado claramente reflejado en el juego.

ENTREVISTA CON W. SPERRY, PROGRAMADOR DE WESTWOOD STUDIOS

"ESTAMOS MUY ORGULLOSOS POR HABER CREADO UN JUEGO TOTALMENTE DIFERENTE"

N.A.: ¿Fue designado un equipo especial para trabajar en el proyecto de consola? ¿Cuántos miembros tenía?

W.S.: Las técnicas de trabajo de Westwood son muy parecidas a las de un estudio cinematográfico. Nuestro equipo de programación está integrado por los departamentos de sonido, programación y estudios de arte. Todos ellos han trabajado conjuntamente para realizar el juego más espectacular y divertido que se ha visto en mucho tiempo para Super Nintendo. Sin embargo, ha habido cinco personas en cada uno de los estudios que se han dedicado exclusivamente al proyecto de Young Merlin.

N.A.: ¿Cuánto tiempo os ha ocupado el proyecto?

W.S.: Young Merlin nos ha llevado aproximadamente dos años y es uno de los mayores proyectos jamás emprendidos por Westwood. Todos hemos trabajado a tope para acabarlo a tiempo, y gran parte de nuestro logro se debe a la dedicación y buen hacer de nuestros profesionales.

Por otra parte, sabemos que Young Merlin podría ser muy popular en otros formatos, pero se trata de un juego específicamente concebido para Super Nintendo.

N.A.: ¿Porqué crees que son tan escasas las aventuras en consola?

W.S.: Esta es una pregunta que nos hicimos nosotros mismos antes de empezar a trabajar en Young Merlin, y encontramos una rápida respuesta. Los juegos de aventuras requieren un complejo argumento y una cierta variedad de escenarios y de personajes (héroes, villanos, etc.). En general, este tipo de juego es más complicado y arriesgado que los juegos de plataformas.

En definitiva, decidimos hacer algo parecido a Zelda, un juego que ha dado un excelente resultado y que podría parecer un pariente lejano de Young Merlin.

N.A.: ¿Cuáles son las características que más te satisfacen de este juego?

W.S.: Estoy sinceramente orgulloso de que hayamos creado un juego totalmente diferente a lo que predomina en el mercado actual. La mayoría de la gente se sorprenderá cuando lo vea por primera vez, y eso es muy gratificante. Mi parte preferida es la que se desarrolla dentro del castillo. Los gráficos y el sonido son sencillamente asombrosos. buenas, y la magia y los hechizos asombrosos. Por otra parte, la longitud de este juego hará que el jugador se sienta trasladado a un mundo totalmente diferente.

primer contacto

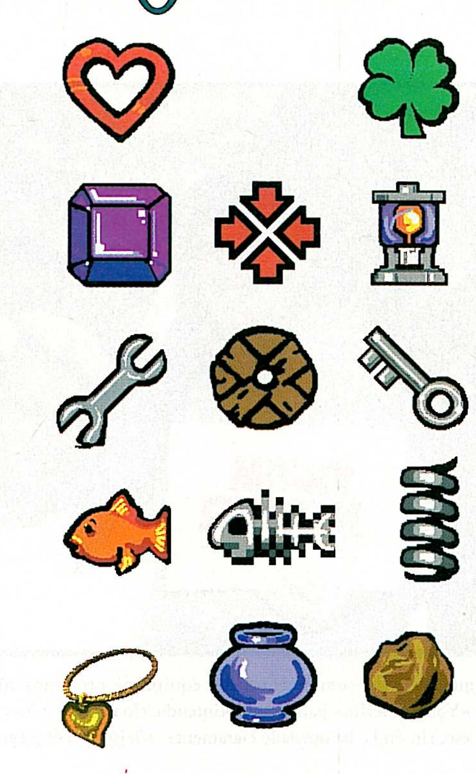


➤ por lo que jamás podía dejar una causa pendiente. La que le ocupaba en este ocasión era de las más perniciosas.

Un tal Señor de las Tinieblas estaba haciendo añicos el reinado de los bosques y parecía que sólo un hábil y educado joven estaba preparado para pararle los pies. ¿Cómo? Pues sinceramente, ya lo veremos, pero en principio haciendo buen uso de la gran cantidad de objetos elementos que le rodearán, hablando con las gentes, resolviendo puzzles y resolviendo algunos pequeños conflictos mágicos.

A esta jugosa historia le están dando los últimos retoques los programadores de Westwood, quienes, además de lo ya comentado, incluirán un nuevo sistema de animación de personajes que, por si fuera poco, combinarán con otra novedad en el tratamiento de las melodías para crear una ambientación fantástica.

Puestas así las cosas, lo que dentro de poco vamos a poder disfrutar como «Young Merlin» es una mezcla de amor, humor y fantasía liderada por una perfección gráfica inusitada y un nuevo concepto de convertir ideas. Es de Westwood y es de Virgin, no se puede pedir más.



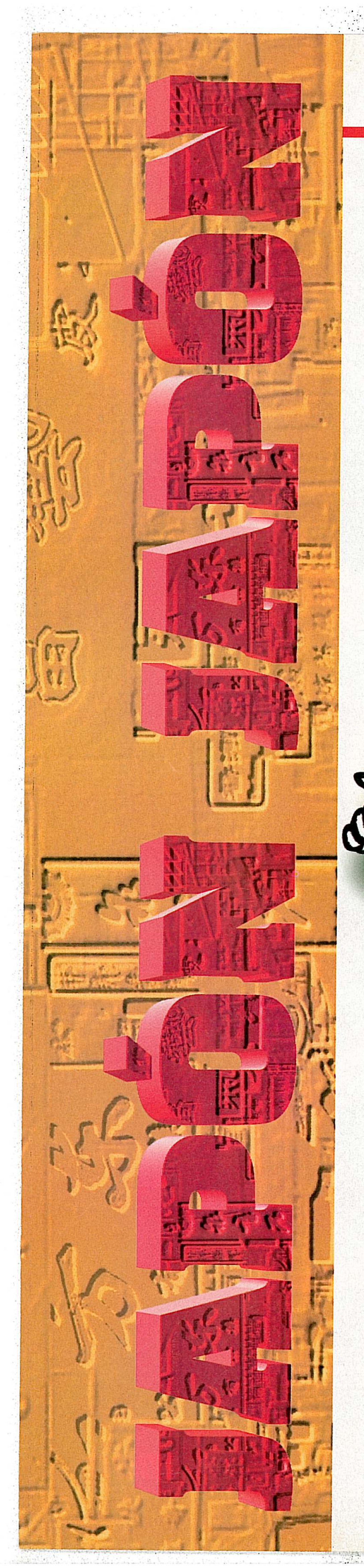
El camino que habrá de recorrer nuestro héroe, el jóven Merlin, estará plagado de elementos de todo tipo. Aquí tenemos algunos ejemplos de ello. ¿Que para qué sirven? ¡Ah, eso tendréis que averiguarlo por vosotros mismos.





YOUNG MERLIN FICHA TÉCNICA

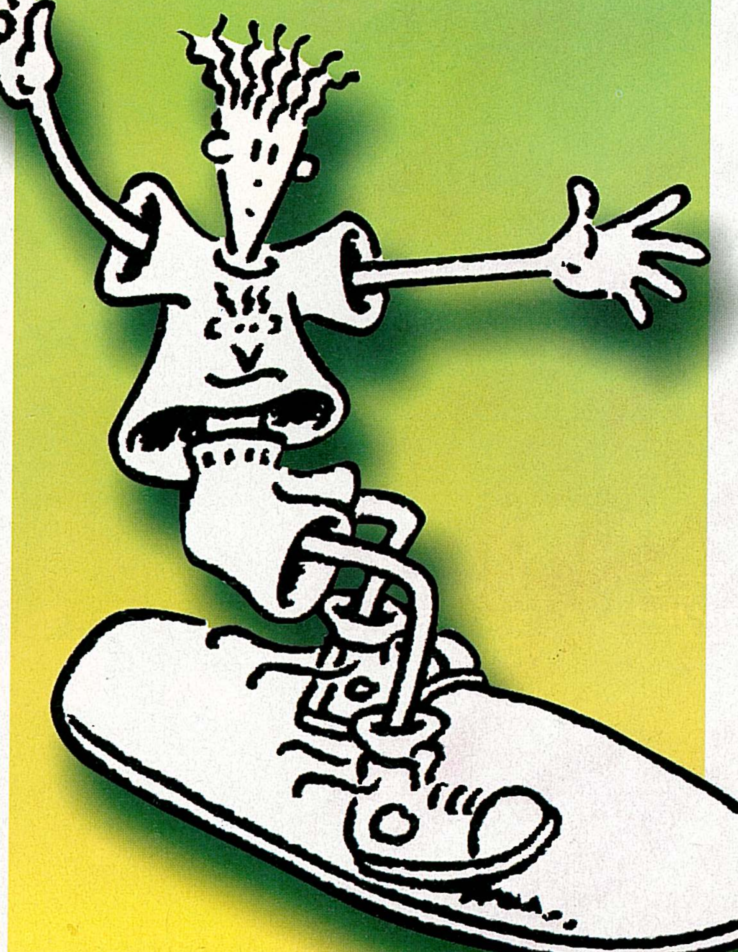
- Super Nintendo
- Virgin (Westwood Studios)
- Aventura
- 16 Megas
- 10 niveles
- Salida en Enero



YA HAY MÁS DE 15 NUEVAS "ESPECIES"

GUERRA DE MASCOTAS

Se están haciendo más que imprescindibles. Han pasado de la nada al todo. Y es que el respaldo de una mascota con carisma se ha convertido en uno de los ingredientes fundamentales para conseguir que un videojuego "conecte".



Podríamos definir una mascota como **aquel personaje ficticio** ideado con el único propósito de hacer de él/ella un **elemento emblemático**. El mundo Nintendo ya no gira únicamente alrededor de Mario. Las cabezas pensantes de las **compañías japonesas más** relevantes han comenzado la **"carrera de las mascotas"**. Piensasn y saben que es imprescindible tener a alguien detrás de cada programa, a un personaje que se **identifique plenamente con el usuario**.

Durante mucho tiempo, **Link** (Legend of Zelda), **Megaman** y **Master Higgins** (Adventure Island) han sido los únicos capaces de hacer sombra al fontanero de **Shigueru Miyamoto**. Fue el estandarte de Accolade, **Bubsy The Bobcat**, el primero que osó retar con ciertas garantías al intocable bigotudo. Una campaña publicitaria importante y el tonillo «chulesco» y encantador del dicharachero Bubsy hicieron que se ganara las críticas de medio mundo.

Tanto es así, que incluso la propia Nintendo apostó por él y se hizo con sus derechos. La impor-

SUPER MARIO KART

¡ARRANCA MOTORES YA!

¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts. Scrolles tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos y los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón. Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?



Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID





MODELA TU DIVERSION

Blob, Tiny, Ickybod Clay, Helga, son algunos nombres de los 8 luchadores "deformables" que protagonizarán **«Clay Fighters»**, *un juego de lucha a lo «Street Fighter» made in Interplay, cuyas imágenes en "Claymation", efectos visuales y 16 megas nos han obligado a dedicarlo un espacio en exclusiva.*

tante gesta de la mascota de Accolade **abrió los ojos** a muchas compañías mostrándoles el camino a seguir.

A partir de estos momentos, y sin tener que esperar demasiado tiempo, asistiremos al desembarco de una ingente cantidad de personajetes cuyo único objetivo será granjearse nuestras simpatías. Y como la oferta que viene es enorme, pues hemos decidido informaros de los nombres y compañías de las más importantes, para que cuando lleguen no os suenen a chino... o mejor dicho, a Japonés. Tomad nota:

Eek The Cat y **Mr. Nutz** (Ocean), **Magic Boy** (Empire), **Joe & Mac, Dirk el Osado** y **Dr. Franken** (Elite), **Cool Spot** (Virgin), **Sock's The Cat, Chester Cheetah** y **Fido Dido** (Kaneko), **Aero the Acrobat** (Sunsoft), **Jim Power** (Loriciel), **Pierre Le Chef** y **Alfred Chicken** (Mindscape), **Plok** (Tradewest), **Rocky The Rodent** (Irem), **Lester The Unlikely** (DTMC), **Puggsy** (Psygnosis), **Zool** (Gremlin), **Bomberman** (Hudson), **Turrican** (Seika), **Dizzy** (Codemasters), **Titus The Fox** (Titus), **Marko´s Magic Football** (Domark) y alguno que otro más del que iremos informándo a medida que se acerque. Por cierto, ¿conocéis a alguno más? Pues escribidnos.

PROJECT REALITY, EN EL MÁS ALLÁ

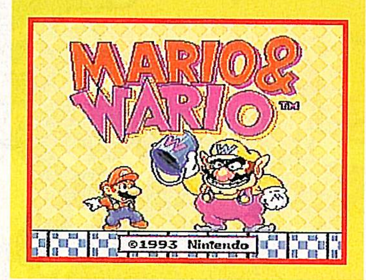
Últimas noticias sobre el proyecto más ambicioso de Nintendo:

- *Acaba de anunciarse la presentación oficial del «Project Reality». Será en el* **CES de 1994, en Las Vegas**: *el ingenio y demos de juegos.*
- *Según todos los indicios, las primeras compañías que van a trabajar en PR* **serán Capcom y Konami.**
- *Parece que los ingenieros han optado finalmente por una* **consola de cartucho, y CD opcional**.
- *La versión arcade de Project Reality aparecerá en las* **recreativas** *de Japón en* **noviembre.**
- *Apuntad estos nombres como sus primeros juegos:* **«Star Wing 2» (Star Fox 2), « F-Zero 2», e incluso** *«Mario 5».*

MARIO LE DA AL COCO

La penúltima aventura de Mario -por cierto, está arrasando en Japón- **no va de plataformas**, *ni de rescatar a princesas.* **«Mario & Wario»**, *el cartucho del que hablamos, es una mezcla sabia entre* **«Troddlers»** *y* **«Solomon´s Key»** *que tan sólo pretende que* **pensemos, mucho y rápido**.

Su argumento nos lleva hasta **Wario**, *un malvado ser que anda fastidiando a nuestros amigos, arrojándoles un sin fin de objetos a su cabezota. El objetivo de Mario será* **conducir a los "cegados"** *por el "lanzamiento" hasta las expertas manos de Luigi y su llave inglesa. Pero para eso, habrá que* **darle al coco y, si lo tienes, al ratón**.



ÉXITOS U.S.A.

1- MORTAL KOMBAT
2- STREET FIGHTER 2 TURBO
3- SUPER MARIO ALL STARS
4- COOL SPOT
5- SUPER MARIO KART

ÉXITOS JAPÓN

1- TORU NEKUS ADVENTURE
2- HOLY SWORD LEGEND 2
3- SUPER MARIO COLLECTION
4- SD GUNDAM 2
5- MARIO & WARIO



¡Los mejores accesorios para tu consola!

JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y NINTENDO® SUPERNES

Handyboy

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

Handytray GB

Bandeja para 8 cartuchos de Game Boy®.

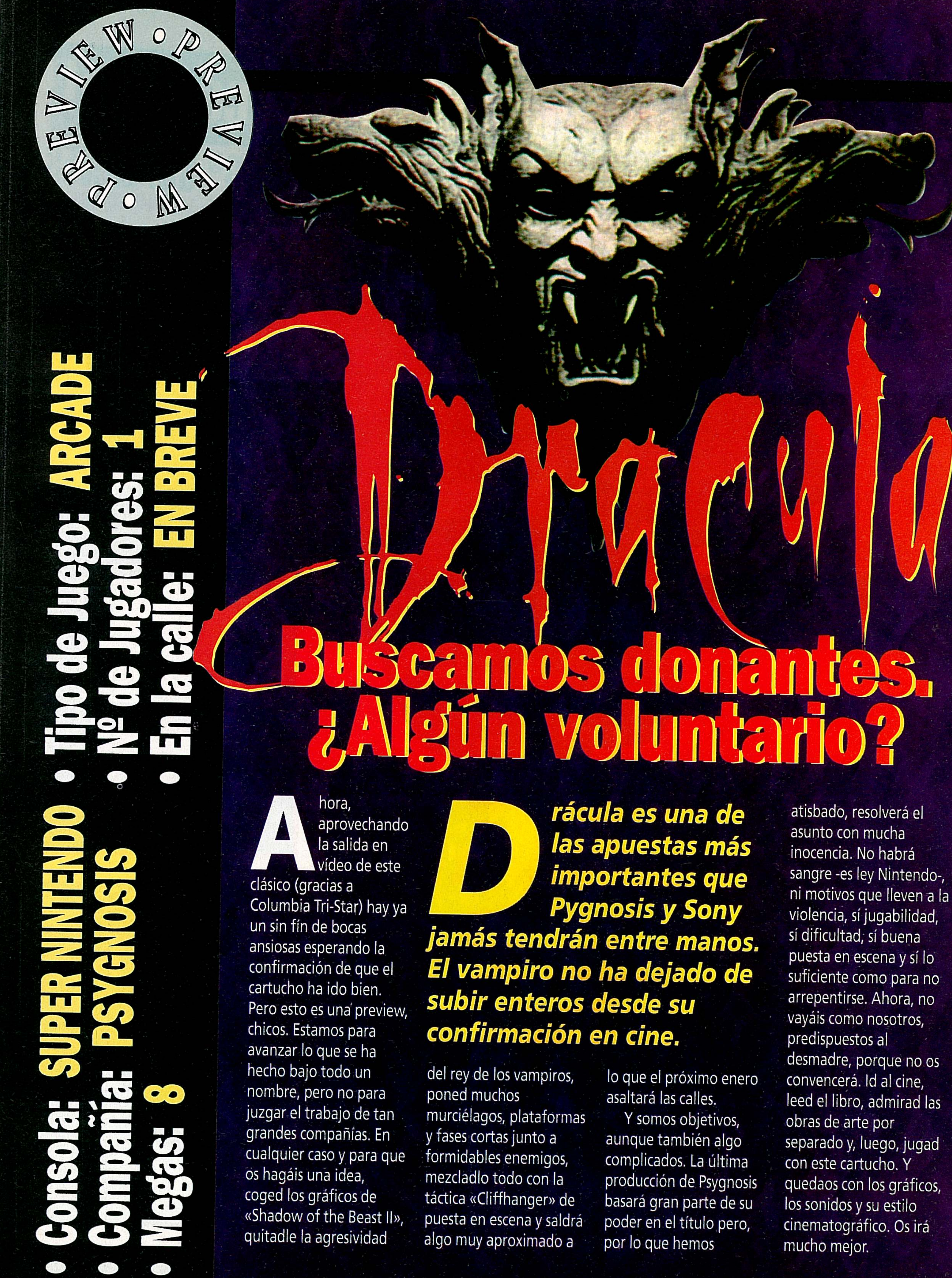
Handytray SN

Bandeja para 8 cartuchos Nintendo® Supernes.



® Nintendo, Nintendo Game Boy y Nintendo Supernes son marcas registradas de Nintendo.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **ARCADE**
• Compañía: **PSYGNOSIS** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **EN BREVE**

Drácula

Buscamos donantes. ¿Algún voluntario?

Drácula es una de las apuestas más importantes que Pygnosis y Sony jamás tendrán entre manos. El vampiro no ha dejado de subir enteros desde su confirmación en cine.

Ahora, aprovechando la salida en vídeo de este clásico (gracias a Columbia Tri-Star) hay ya un sin fín de bocas ansiosas esperando la confirmación de que el cartucho ha ido bien. Pero esto es una preview, chicos. Estamos para avanzar lo que se ha hecho bajo todo un nombre, pero no para juzgar el trabajo de tan grandes compañías. En cualquier caso y para que os hagáis una idea, coged los gráficos de «Shadow of the Beast II», quitadle la agresividad del rey de los vampiros, poned muchos murciélagos, plataformas y fases cortas junto a formidables enemigos, mezcladlo todo con la táctica «Cliffhanger» de puesta en escena y saldrá algo muy aproximado a lo que el próximo enero asaltará las calles.

Y somos objetivos, aunque también algo complicados. La última producción de Psygnosis basará gran parte de su poder en el título pero, por lo que hemos atisbado, resolverá el asunto con mucha inocencia. No habrá sangre -es ley Nintendo-, ni motivos que lleven a la violencia, sí jugabilidad, sí dificultad, sí buena puesta en escena y sí lo suficiente como para no arrepentirse. Ahora, no vayáis como nosotros, predispuestos al desmadre, porque no os convencerá. Id al cine, leed el libro, admirad las obras de arte por separado y, luego, jugad con este cartucho. Y quedaos con los gráficos, los sonidos y su estilo cinematográfico. Os irá mucho mejor.

ESCENA 1



*La **primera escena** tiene lugar en una especie de cantina (bar) asolada por borrachuzos y perros sin dueño. Es bastante corta, de buen scroll y fácil resolución. Se supone que estamos en el pueblo, a las afueras del castillo, y que lo primero que percibimos es un ambiente de violencia contenida que tratará de acabar con nosotros a las primeras de cambio.*

CURIOSIDAD

El desarrollo del juego varía conforme al nivel de dificultad que elijamos al principio. En los modos "hard" y "normal" sólo notaremos el cambio en la abundancia de enemigos y el aumento en la velocidad de sus acciones. En el modo "trainer", no obstante, jugaremos en fases distintas a las que veis en esta página. Bueno, no es exacto, sólo una de éstas será respetada, la otra cambiará de los pies a la cabeza con el aliciente de que además, será la última del juego en ese modo. Se trata de un modo de práctica, claro.

ESCENA 2



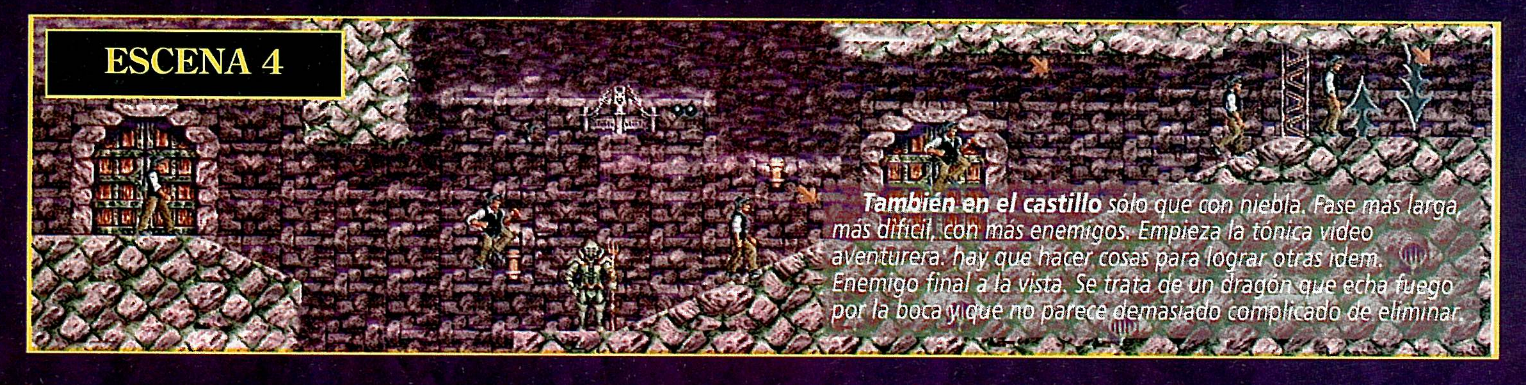
***Salimos de la cantina**. Fuera, un bosque tenebroso se encarga de dar paso a la fortaleza de Drácula. Nuevos enemigos, algo más fieros y la aparición por vez primera de una especie de antorchas que, una vez activadas, permiten volver a empezar desde allí. Desarrollo lineal, nada complicado. Eso sí, cuidado con el conde Draco, está al final y usa el látigo de forma muy convincente.*

ESCENA 3



***En el interior del castillo**. La cosa se complica: paisajes laberínticos, aunque algo sencillotes, esqueletos andantes, ratas y lanzas al estilo «Shadow of the Beast» que fastidian bastante. Aumenta la longitud de los mapas. Nada de armas especiales, de momento, aunque, menos mal, varias antorchas para remarcar el camino.*

ESCENA 4



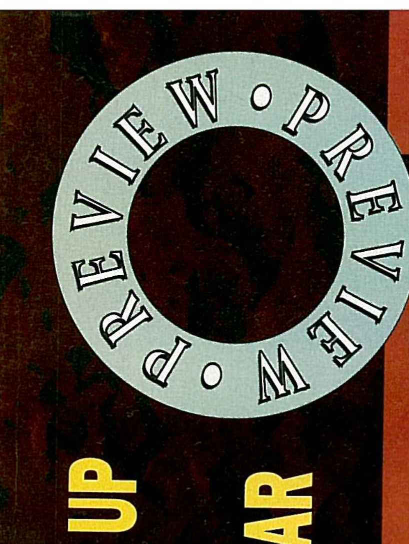
***También en el castillo** sólo que con niebla. Fase más larga, más difícil, con más enemigos. Empieza la tónica video aventurera: hay que hacer cosas para lograr otras idem. Enemigo final a la vista. Se trata de un dragón que echa fuego por la boca y que no parece demasiado complicado de eliminar.*

PREVIEW • PREVIEW •

ALIENS VS. PREDATOR

Por separado letales, juntos...

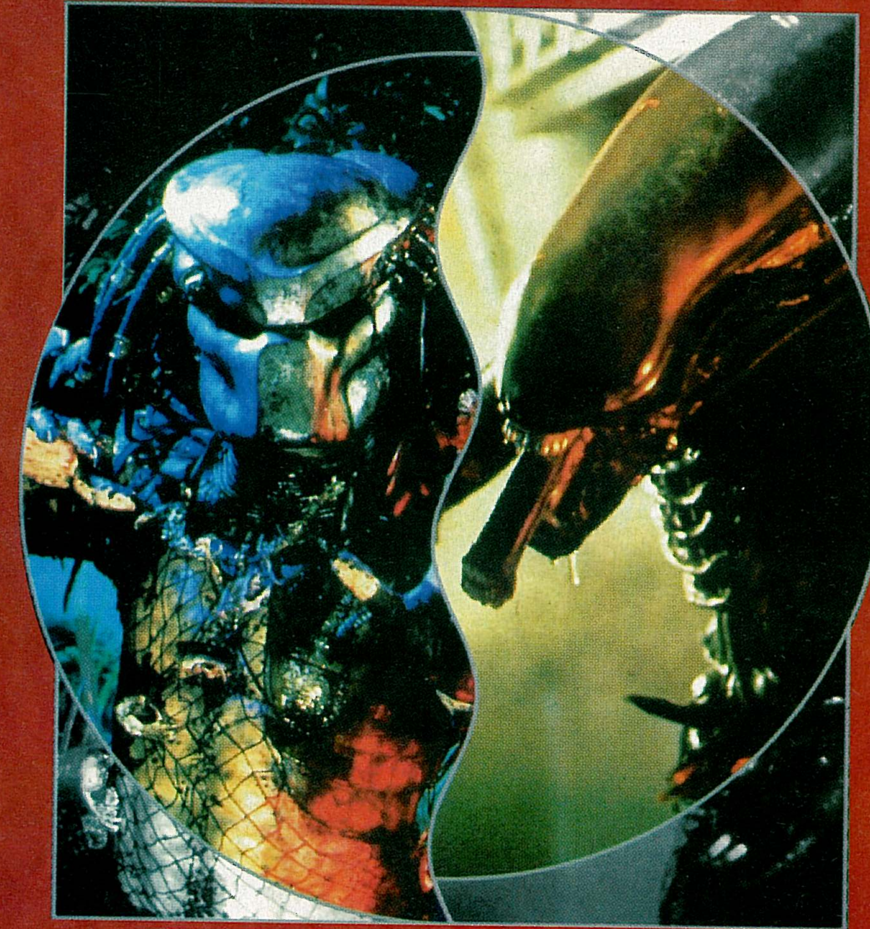
- **Consola:** SUPER NINTENDO
- **Tipo de Juego:** BEAT'- EM - UP
- **Compañía:** ACTIVISION
- **Nº de Jugadores:** 1 ó 2
- **Megas:** 8
- **En la calle:** SIN DETERMINAR



La Twentieth Century Fox creó a Alien, un organismo adaptable, mortífero y casi perfecto que hizo estremecerse a los espectadores en sus arropadas butacas. Poco después demostró que este bicho no era la única amenaza que se ocultaba en el inexplorado espacio exterior.

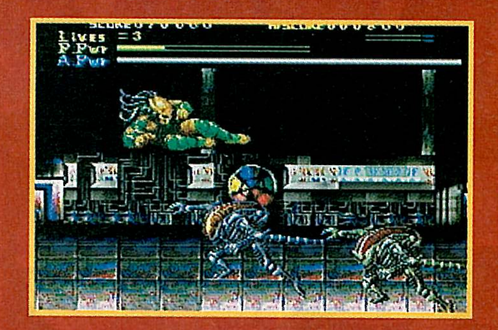
Un cazador insaciable, dotado de unas armas infalibles que hacían gala de una tecnología totalmente desconocida en la Tierra, llegó hasta nuestro planeta. Sus intenciones: rellenar un hueco que le quedaba en su vitrina de trofeos con la cabeza de un humano. Su nombre: Predator, más conocido en Castilla-La Mancha como "Depredaor".

La increíble ocurrencia de reunir en el mismo escenario a estas dos criaturas tomó forma en un cómic aterrador en el que los humanos jugababan el papel de meros comparsas, sin











más aspiraciones que las de conservar la vida mientras aliens y predators se batían el cuero ante sus incrédulos ojos.

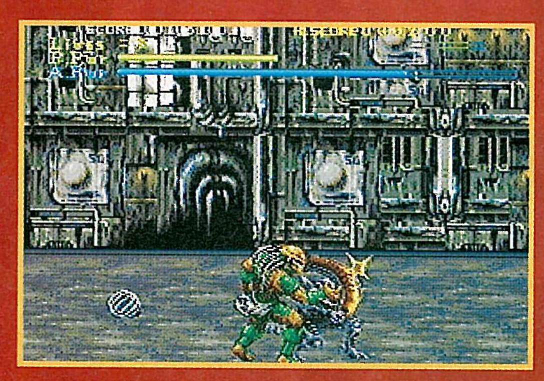
La evidente originalidad del argumento tenía un indudable atractivo que pronto fue puesto a disposición del videojuego. De esta forma, los predators dejaron varios huevos de aliens en un remoto planeta para que se reprodujeran usando como incubadora a los animales autóctonos. La intención era volver unos años despues para disfrutar de una apasionante cacería de aliens. Por desgracia, el mismo planeta fue elegido por los humanos para instalar en él una colonia avícola de poyos capones. Aliens, Predators y humanos, se mezclan así en una combinación que va a hacer que salten chispas de tu Super Nintendo.

Máquinas de matar

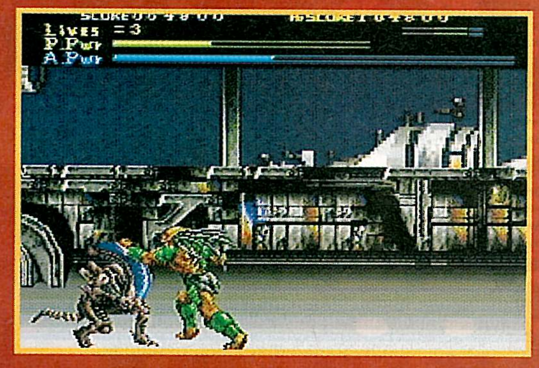
El juego te introducirá en la piel de un Predator dispuesto a llevarse tantos cráneos de alien como pelos hay en un concierto heavy. Usando las armas propias de este ser y sus poderosos puños deberás abrirte camino a través de un planeta rebosante de aliens dispuestos a vender cara su piel.

Escenarios muy cercanos al más puro estilo "Aalien", escarpados riscos, y hasta la nave predator serán los encargados de amenizar una lucha a muerte contra los bichos más duros de la galaxia. Como ves, con este juego se avecinan fuertes emociones provenientes del otro extremo del universo. Pero ¿te atreverás con ellas?.





Dos de la mejores películas de terror de todos los tiempos -Alien y Predator-, han cedido sus protagonistas a un juego que pronto nos lo hará pasar en grande en nuestras Super Nintendo.

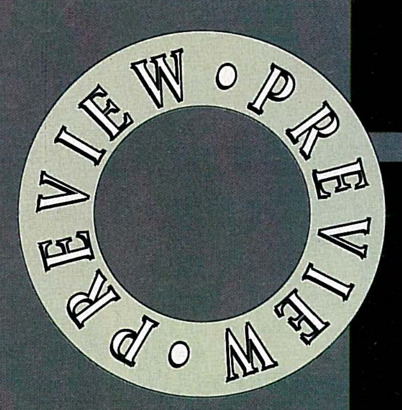








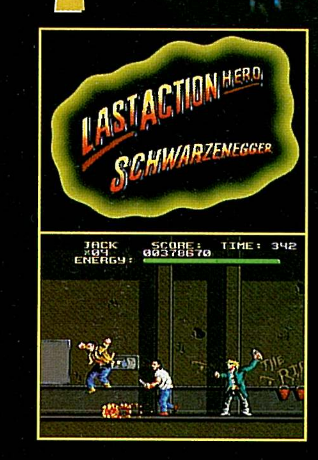




• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **ACCIÓN**
• Compañía: **SONY** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **EN BREVE**

Last Action Hero

¡Arnie, eres mi héroe!



Daniel Madigan no es un chico como los demás. ¡Es todo un fanático! Su vida es una constante veneración al gran ídolo de la pantalla Jack Slater, el típico héroe de película con la típica misión de película: deshacer entuertos. Y eso a Dani le encantaba.

Hoy, la verdad, no es un domingo como los demás. Por fin estrenan en el "Excelsior" la última súper producción de su héroe. A saber: «La venganza del destripador». Tres noches guardando cola ante la puerta y la cancelación de otras tantas citas con las mismas chavalas, hacían presagiar que Dani iba a obtener la mejor entrada. Pero una cabezadita en el momento más inoportuno da al traste con todas sus ilusiones, mientras un centenar de colegialas se aprovechan del mal sueño.

Con unas cuantas lágrimas en los ojos,







Imaginaos por un instante que atravesáis la frontera que separa la realidad de la ficción. Imaginaos que formáis parte de las aventuras de vuestro héroe favorito. Imaginaos que sois los protagonistas de la última genialidad de Arnie: «Last Action Hero».

Daniel se encamina a su casa con cara de malas pulgas. Ese era el único día en que se proyectaría el film y por primera vez en su vida se lo iba a perder. ¡Caray, se lo iba a perder!

Sin embargo, cuando todo parecía perdido se obró el milagro. Tras una cortina de humo -vaya, parecía el mismo David Copperfield- se materializó un personaje de sombrero, capa y extraña figura . Se trataba del genial Houdini, un famoso mago y escapista que creía muerto.

Feliz por la demostración de miedo que había logrado y sin mediar palabra -que siempre queda mejor-, el espectro hizo entrega a Dani de un sobre para luego desaparecer entre nubes. El chaval abrió el susodicho y ... ¡encontró una entrada «mágica» para el pase privado de la peli! Por fín, por fin podría hacer realidad sus sueños y contemplar a su héroe, a Jack -el-Arnie.

Así que se fue al cine, ocupó su localidad y, al poco rato, un enorme resplandor inundó la sala. Nuestro chico perdió el conocimiento, y cuando lo recuperó ahí estaba él, Jack Slater, a su lado.

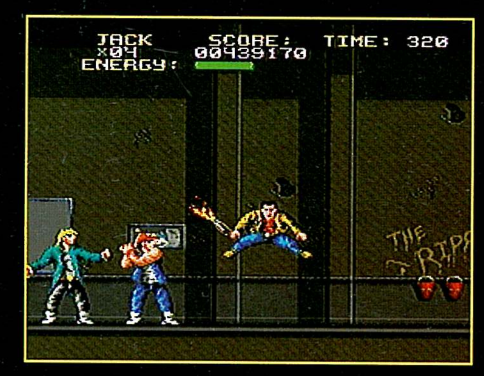
Este es el argumento que sirve de base a la última adaptación película-cartucho de Sony. Con un aspecto y desarrollo similar a «Cliffhanger», «Last Action Hero» cambia a Stallone por Arnold y nos propone resolver a base de puñetazos las desventuras del nuevo héroe. Pero como no sólo de puñetazos vivimos, una espectacular fase de coches y otra muy estratégica de ascensores, nos servirán para adentrarnos como Dios manda en la última locura de "Big Arnie".



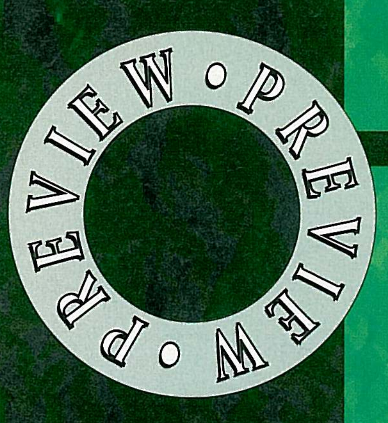








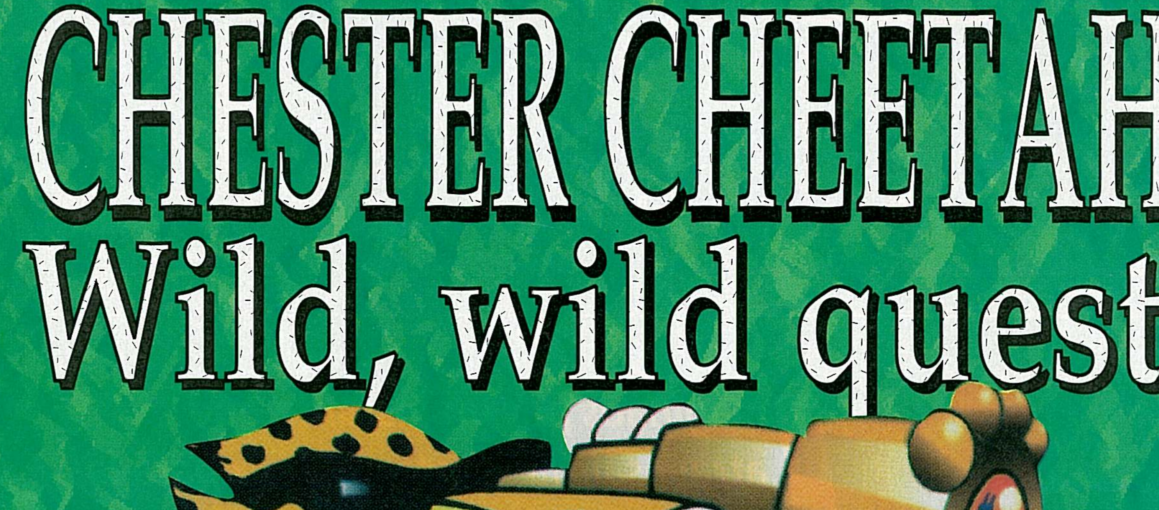


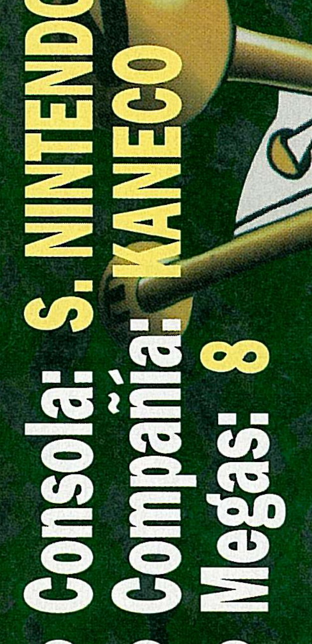


- Tipo de Juego: **PLATAFORMAS**
- Nº de Jugadores: **1**
- En la calle: **SIN DETERMINAR**

- Consola: **S. NINTENDO**
- Compañía: **KANECO**
- Megas: **8**

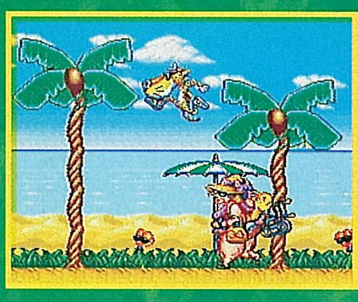
CHESTER CHEETAH
Wild, wild quest

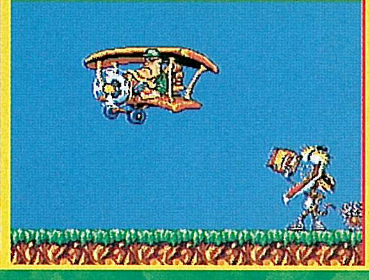


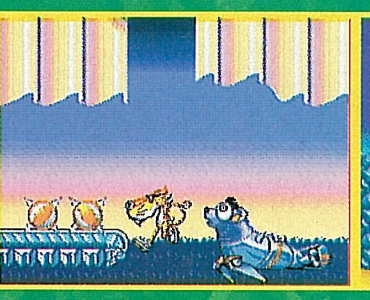


Un héroe con pintas

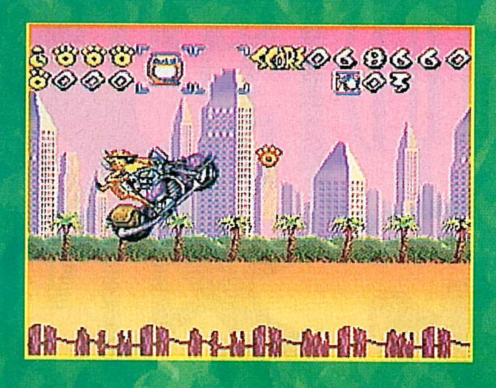
Aunque seguramente es la primera vez que contemplais a este felino indómito protagonizando un cartucho, lo cierto es que es la segunda aventura en la que ocupa el papel estelar. La primera, e inédita en nuestro país, «Too Cool to Fool», a pesar de ser

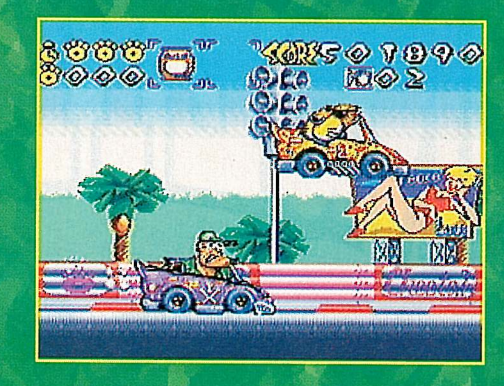






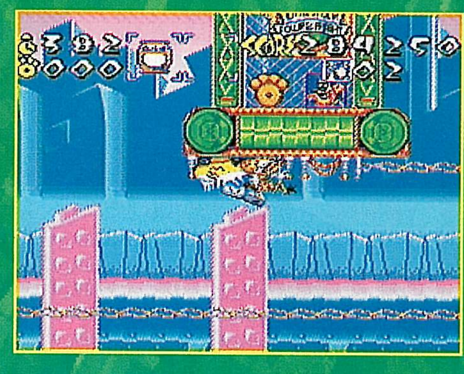




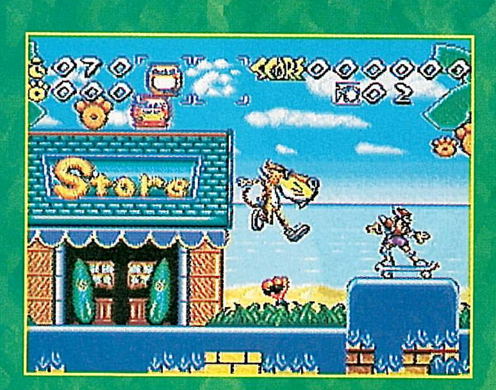


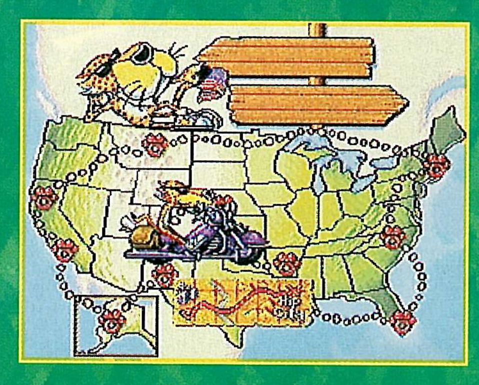






Sí, es él. El guepardo simpaticón que aparece en las bolsas de los sabrosos «Chee-tos» de Matutano. Pero no, esta vez no vendrá a saciar nuestro apetito, sino a aplacar nuestras ansias de diversión y entretenimiento.





un juego colorista y sumamente adictivo, pecaba de cierta sencillez en su desarrollo. Esta segunda entrega, si bien mantendrá el ambiente de dibujo animado que caracteriza al personaje, recuperará en cambio el instinto de jugabilidad.

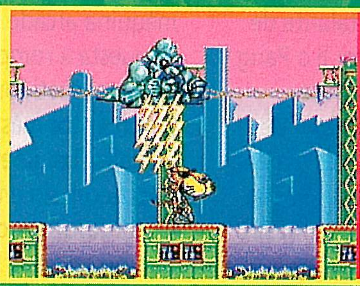
El caso es que Chester está cansado del zoo. Desde que pusieron a su lado la jaula del chimpancé Javier, alias «el Pony de Vallecas», -famoso por su obsesión al boxeo nocturno y al vino peleón-, la vida se le estaba poniendo difícil. Además Esther, una pantera de dudosa reputación, no dejaba de tirarle los tejos, y el amor salvaje no era una de las cosas que más interesaba a nuestro amigo en esos momentos. Su único pensamiento era reunir las piezas del mapa que Eugene, el guarda del zoo, había escondido en 10 ciudades de los E.E.U.U. Este plano indicaba el camino correcto hasta Wip City, lugar donde se encontraba su familia.

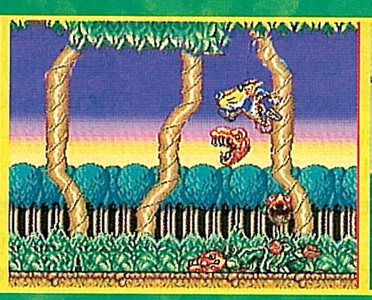
Gracias a un despiste de Eugene, nuestro amigo pudo escapar de su cautiverio y ahora nadie podrá impedir que regrese a casa.

Esta es la historia que Chester traerá pronto a nuestras S.N. Así, nos meteremos en un divertido cartucho en el que se nos invitará a atravesar 10 ciudades diferentes con el único objetivo de encontrar todos los trozos del plano.

Animaciones de Chester tipo Bubsy, impresionante colorido, torrentes de simpatía y unos niveles de calidad plataformera que rozan la perfección, es lo que prometen las últimas aventuras de Chester Cheetah.









PREVIEW

- Consola: **SUPER NINTENDO**
- Compañía: **KONAMI**
- Megas: **8**
- Tipo de Juego: **ARCADE**
- Nº de Jugadores: **1 ó 2**
- En la calle: **SIN DETERMINAR**

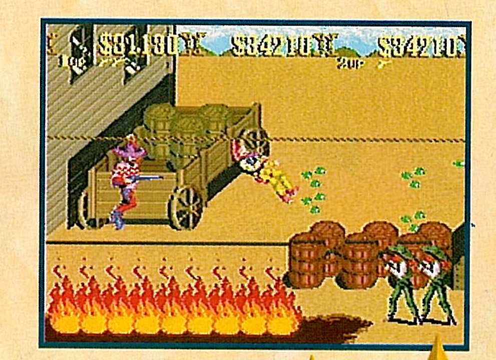


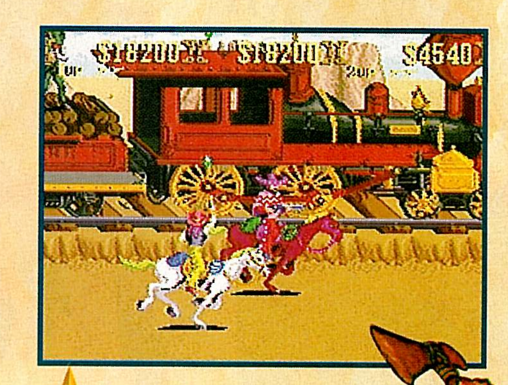
¡Por mis pistolas!

No es precisamente un juego nuevo. Los Sunset Riders nos suenan muy familiares. Es una "coin-up" de categoría que supo resistir con firmeza las acometidas de otros clásicos del talante de Street Fighter II o Pang y cuya aparición se remonta a un par de años atrás. Más o menos a mediados del 91 fue cuando llegó a nuestro país esta popular máquina arcade dispuesta a romper con otras competidoras de argumentos más actuales. Los jinetes del anochecer, sin embargo, no tardaron mucho tiempo en echar unas galopadas en las consolas, siendo Mega Drive la primera que contó en su catálogo con este título, ¿con éxito? No mucho, la verdad.

Afortunadamente, Konami nos tiene









El más duro del Oeste. Ese es el papel que muy pronto Konami nos va a invitar a representar en nuestras Super Nintendo.

preparado un plato diferente. La mediocridad de aquel primer intento ha sido sustituída por una de las mejores conversiones recreativa-cartucho que se recuerda.

Sunset Riders de Super Nintendo es el Sunset Riders de recreativa. Y punto.

Por tanto, Steve, Billy, Bob y Cormano son los nombres de los cuatro pistoleros que podremos manejar -incluso en la opción de dos jugadores simultáneos-, y contaremos también con los 7 niveles originales, más un par de fases de bonus.

Los escenarios genuínos del salvaje Oeste, las estampidas de becerros, los dificilísimos guardianes de nivel, las emocionantes luchas a caballo, la imprescindible fase del tren en marcha y el torrente de jugabilidad que lleva implícito este programa permanecerán inalterables.

















• Consola: SUPER NINTENDO • Tipo de Juego: ARCADE
• Compañía: SUNSOFT • Nº de Jugadores: 1
• Megas: 8 • En la calle: 1994

Aero The acrobat

Emoción bajo la Carpa

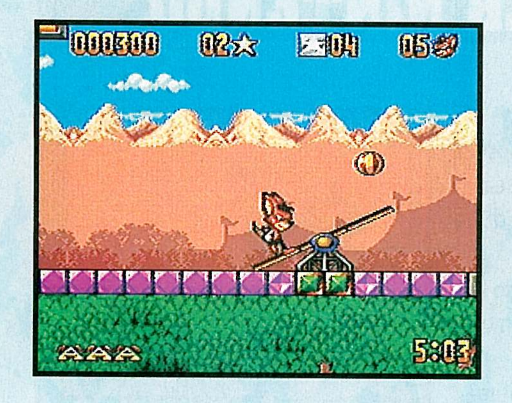
Aero, un murcielaguín acróbata con vocación circense, llevaba unos cuantos meses exigiendo ocupar el lugar que se merecía en todas las revistas y en todos los corazones consoleros.

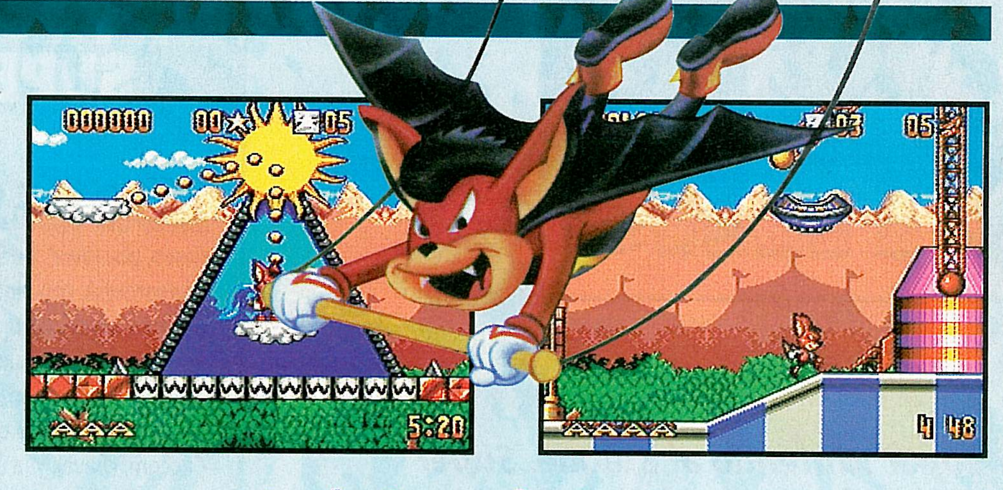
Nintendo Acción -haciendo gala de la generosidad que le caracteriza-, ha querido prestarle una de sus mejores secciones para que ninguno de vosotros se quede sin conocerle. Y sin admirarle, porque Aero es de los tipos que al primer vistazo enamora y atrapa, gracias a la simpatía que desborda por sus enormes orejas.

El sitio de honor es, pues, para el murciélago. Un contorsionista de pro que a sus buenos modales en la pista, añade una valentía que ya quisieran para sí muchos mal llamados súper héroes.

La historia en la que andará metido nuestro nuevo amigo irá de boicots y de gentuza que quiere acabar con el circo. Sus nombres, Edgar Ektor, un payaso fracasado y dinamitero, y Zero, un acróbata de sicóticas intenciones. Entre ambos están preparando toda clase de pifias para arruinar lo que es una carrera meteórica: la de Aero.

Pero como nuestro





La nueva mascota de Sunsoft, Aero, además de hacer gala de unas enormes orejas y unos afilados colmillos, protagonizará un juego de plataformas en el que la habilidad quedará por debajo de la inteligencia.

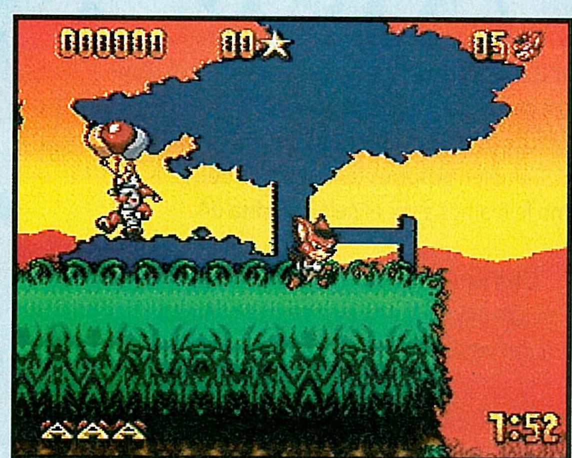
amigo tiene que ganarse la vida de alguna manera, no va a tener más remedio que salir al paso de las adversidades. ¿Cómo? Bueno, para la ocasión, los chicos de Sunsoft están montando un cartucho lujoso en aspectos gráficos y aún más sobresaliente en sonido que mezcla plataformas, objetivos por cumplir, misiones, rescates, puzzles que resolver y mucho sentido del humor.

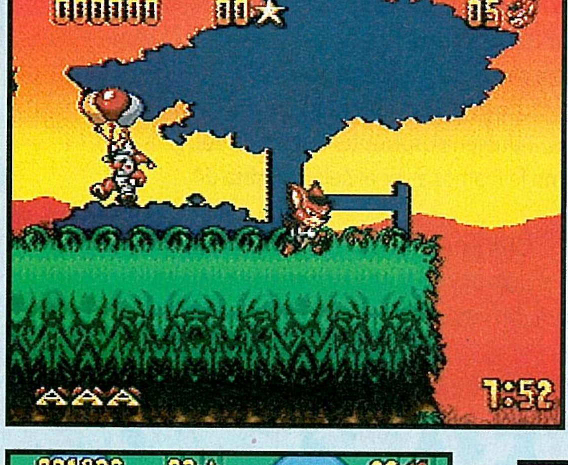
Como estaréis imaginando, el protagonista absoluto del juego será este bicho de colmillos afilados y colores rojinegros que presume de inteligente. Pero va a tener que demostrarlo, ¡con vuestra ayuda, por supuesto!

Cinco fases y un montón de subniveles esperan a los temerarios que se arriesguen a intentar soportar el ritmo meteórico que el draculín imprimirá a este arcade. Desde la carpa del circo al museo de los horrores, pasando por fases donde el modo 7 es el Rey -a veces parece Pilotwings-, nuestro pequeño amigo tendrá que demostrar sus múltiples habilidades para que no le pisen el terreno. Así, no le quedará más remedio que escala, volar, taladrar el suelo, representar el papel de murciélago-bala que es disparado por un potente cañon, , se sumergirá en pilones de agua, hará piruetas y como fin de fiesta, desfilará ante su entregado público.

Aero, el acróbata, llegará a nuestras tierras en los primeros meses del próximo año del año.

De momento, en esta preview habéis tenido la ocasión de conocer al personaje que, a buen seguro, se convertirá en uno de los reyes de vuestras Super Nintendo. Al tiempo.

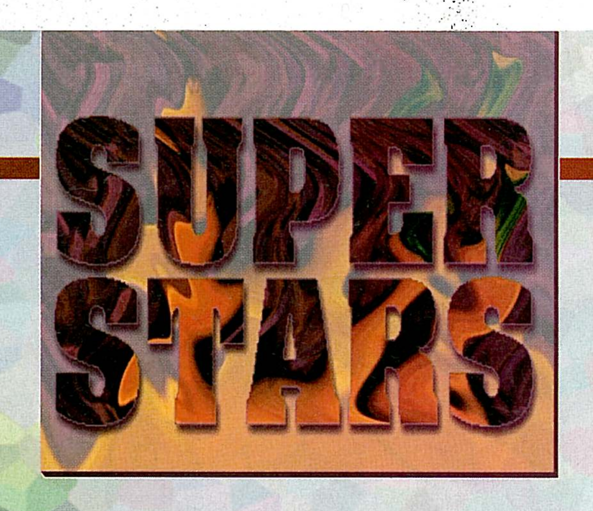








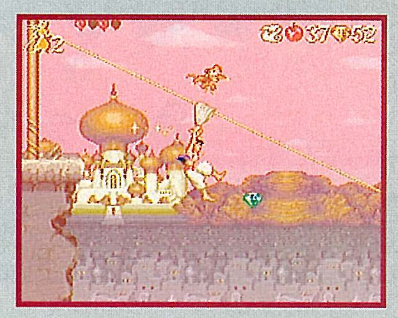




Super Nintendo al ataque. Super Nintendo en navidades. Super Nintendo con nuevos y muchos títulos. ¿Alguna conclusión más a nuestra página de presentación? Sí, que falta la columna de N.E.S. Vale, tranquilos, de momento gozad con la gran cantidad de súper 16 bits que se nos echan encima. Para Reyes, claro. Y todos buenos, faltaría más. Que la gente de N.E.S. ya se está espabilando y puede que haya muchas novedades...



SUPER NINTENDO



ALADDIN: ¡Oh, genio maravilloso! Cóncedenos un deseo, por favor. Que sea una sorpresa, con algo dulce dentro y chocolate por fuera. Pero, niño, qué te has creído, ¡que estás en en un supermercado! Esto es Capcom, chaval, y la última maravilla que ha hecho junto a Disney se llama «Aladdin». Y sí, la cosa va de genios. ¿Quiénes? Pues desde sus personajes a sus programadores pasando por todo aquel que se atreva con la lámpara mágica. **Página 38.**

RANMA 1/2: Aún no se ha dicho la última palabra en juegos de lucha. Ocean se ha guardado para el final una carta sacada del manga, que llega a las pantallas con la intención de dejar atrás todo lo que tenga golpes. **Página 42.**

POP'N TWIN BEE: Un matamarcianos mucho más que original, protagonizado por dos (o una) abejas metálicas dispuestas a todo con tal de liberar a la princesa de sus sueños. **Página 46.**

BATMAN RETURNS: ¿Lo mejor de Konami? Es difícil saberlo. La casa japonesa suele sorprender hasta tal punto que se nos hace muy cuesta arriba saber qué es realmente lo mejor. En este cartucho, Batman hace de luchador consumado. **Página 48.**

YOSHI'S SAFARI: El inseparable compañero de Mario regresa a Super Nintendo con un cartucho dedicado por entero al Scope. Para disparar a todo bicho andante, a la **página 52.**

CHUCK ROCK: También nosotros tenemos a Chuck, ¿o a caso pensábais que no le íbamos a ver el pelo? **Página 54.**

CYBERNATOR: Otra extraordinaria pasada de Konami en forma de complicado arcade pleno de enemigos, acción, música y exigencia técnica. Un vistazo rápido en la **página 58.**

SUPER BOMBERMAN: El rey de la adicción a cuatro jugadores decidiópasarse por nuestras 16 bits. Y nos enganchó. **Página 60.**

GOOF TROOP: Todo un rompecabezas para Goofy que, por una vez, tendrá que usar el coco. **Página 64.**

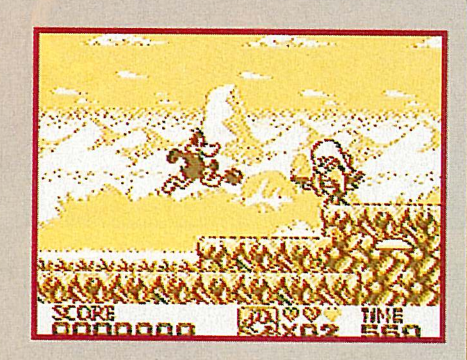
BLUES BROTHERS: El cartucho más musical de los últimos tiempos. Toda una pasada de rock'n roll en la **página 66.**

GP-1: El primero y mejor cartucho de motos para los 16 bits más rápidos al Oeste del Missisipi. **Página 68.**

GAME BOY

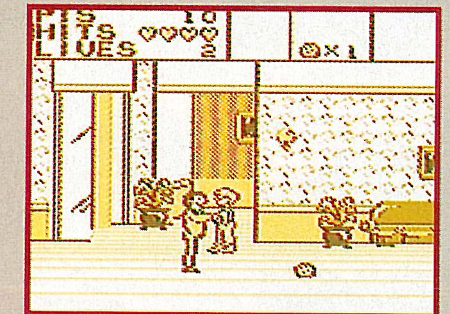
PANG: Empieza nuestro curriculum portátil con una conversión de sólidas garantías. Era y es uno de los más jugados en los salones recreativos de todo el planeta, y ahora ha llegado a Game Boy para que podamos trasladar a cualquier parte nuestro ansia por destruir a esas bolitas que botan y rebotan y fastidian. Es Pang y está en la **página, a ver, a ver, 44**. De Hudson, digo de nada.

LOONEY TUNES: Este cartucho está dedicado a todos los que adoran los dibus, majos ellos, de la Warner. Porque "nuestras melodías animadas de ayer y hoy" han viajado a portátil a través de un arcade súper simpático en el que controlaremos a los tipos más estupendos del cartoon americano en siete espléndidas fases, difentes entre sí y con distinto prota. **Página 50.**

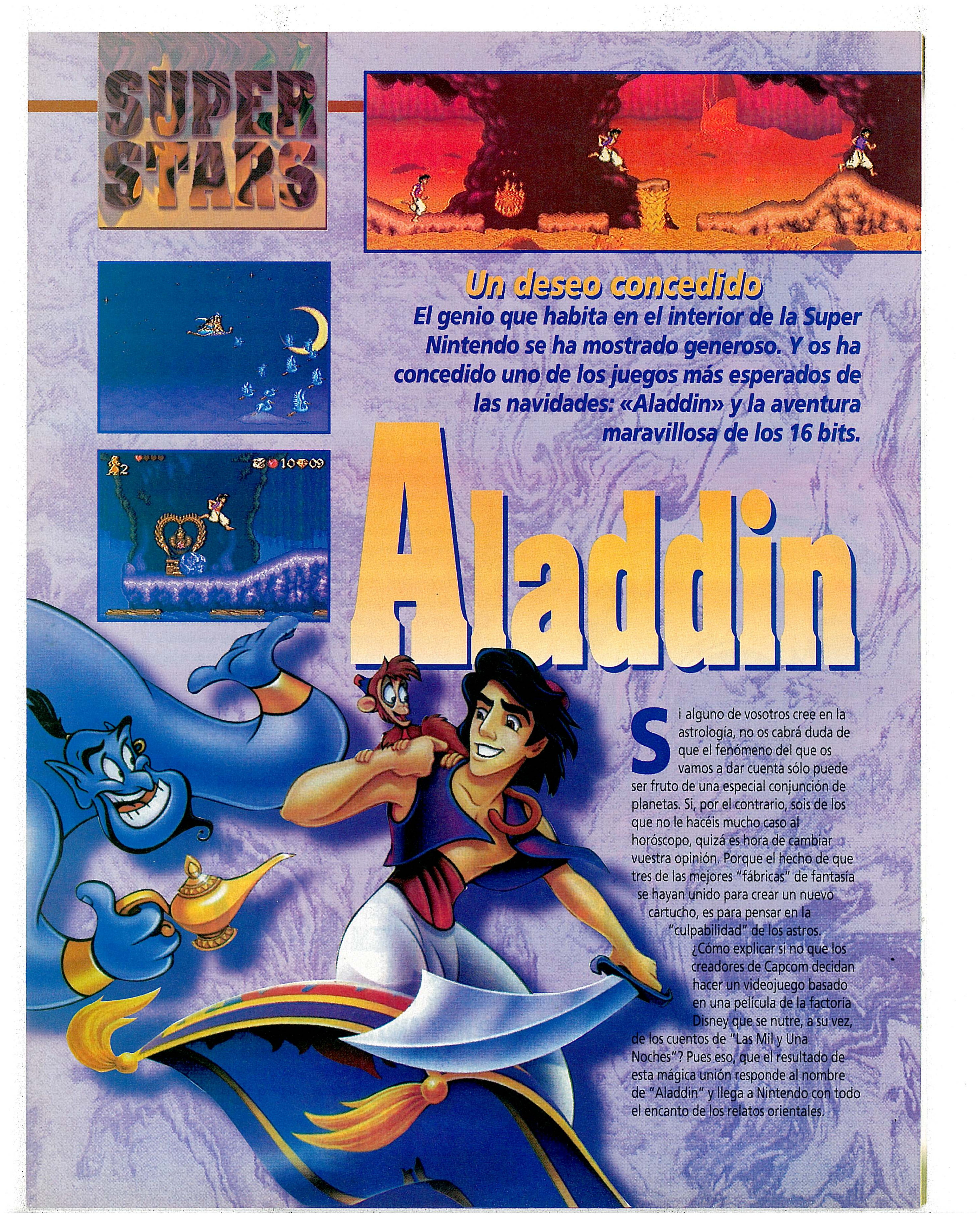


DARKWING DUCK: Es de Capcom, ¿suficiente? Bueno, hay más. Se parece, algunos dirían que es idéntico, a MegaMan, ¿vale ahora? Bien, seguimos. Son siete fases súper marchosas, con plataformas, grandes enemigos, gráficamente envidiable y un pelín complicado. Una visita al pato más valiente de la ciudad, en la **página 56.**

THE FIDGETTS: Dos ratones la mar de majos deben escapar de un tremendo apuro. Del apuro ya os enteraréis, de la mecánica, la resumimos. Han de ayudarse el uno al otro, colaborar y utlizar sus diferentes cualidades para allanar el terreno. Se parece al genial «Lost Vikings» de Super Nintendo, sólo que en este caso no sólo nos vamos a portátil, sino que además nos hacemos amigos de los roedores más ingenuos del software mundial. Está en la **página 62.**



HOME ALONE 2: No veréis comentado este cartucho en nuestras páginas de Super Stars. La razón es muy sencilla: su calidad nos ha decepcionado un pelín. Un título tan peliculero y una compañía tan afamada como es THQ., nos hacían esperar mucho más. Y lo que al final hemos visto es un arcade más bien mediocre en el que controlamos a un perdidísimo Kevin McCallister y le ayudamos a luchar contra la vorágine de



Un deseo concedido

El genio que habita en el interior de la Super Nintendo se ha mostrado generoso. Y os ha concedido uno de los juegos más esperados de las navidades: «Aladdin» y la aventura maravillosa de los 16 bits.

Aladdin

Si alguno de vosotros cree en la astrología, no os cabrá duda de que el fenómeno del que os vamos a dar cuenta sólo puede ser fruto de una especial conjunción de planetas. Si, por el contrario, sois de los que no le hacéis mucho caso al horóscopo, quizá es hora de cambiar vuestra opinión. Porque el hecho de que tres de las mejores "fábricas" de fantasía se hayan unido para crear un nuevo cartucho, es para pensar en la "culpabilidad" de los astros.

¿Cómo explicar si no que los creadores de Capcom decidan hacer un videojuego basado en una película de la factoría Disney que se nutre, a su vez, de los cuentos de "Las Mil y Una Noches"? Pues eso, que el resultado de esta mágica unión responde al nombre de "Aladdin" y llega a Nintendo con todo el encanto de los relatos orientales.



«Aladdin» es un excelente cartucho de plataformas en el que Capcom ha trabajado con esmero sin igual. Un ejemplo, a vuestra izquierda.

Con el genio hemos topado

La aventura de Aladino es de sobra conocida para la mayoría de vosotros, pero siempre viene bien refrescar la memoria, sobre todo cuando se trata de comentar una de las novedades que más va a dar que hablar en los próximos meses (además, siempre hay algún despistado que se cree que el genio de la lámpara es el del anuncio de Mr. Proper).

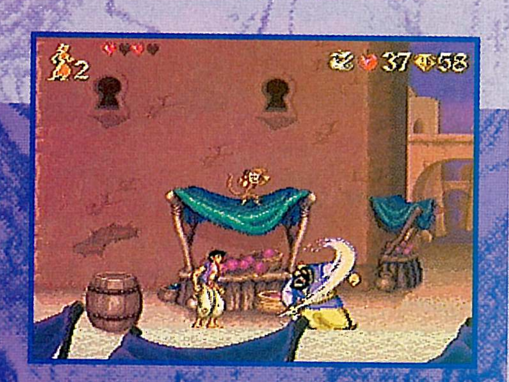
Pues bien, cuenta la historia que Aladino era un apuesto muchachote que vivía en el reino de Agrabah y dedicaba sus días a cortejar a una bella princesita hija del Califa de aquella tierra. No es difícil imaginar que algo ocurre para que su romance no pueda seguir adelante, porque si se casasen, fueran felices y comieran perdices, la cosa iba a quedar un pelín corta ¿no? El problema surge cuando el padre de Jasmine, que así se llama la princesa, descubre que Aladino es un ladronzuelo pobre de solemnidad, sin la categoría social suficiente como para aspirar a la mano de su hijita (vaya, que el chaval no era ningún hijo de Mario Conde). Además, sobre la joven Jasmine ya se habían posado los ojos del Visir Jaffar (¡he dicho los ojos!), pero no por amor, sino como medio para poder acceder al trono de Agrabah.

El resultado de todo este enredo es que Aladino acaba encerrado en la más lóbrega mazmorra del palacio, donde conoce a un anciano que promete revelarle la forma de escapar de allí a



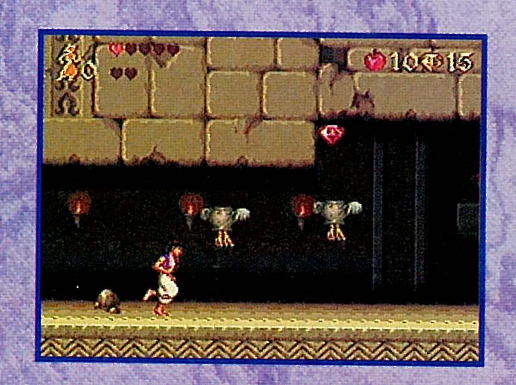


Muchas horas de trabajo y otros tantos bocetos han sido necesarios para llevar a este aventurero a las pantallas del cerebro de la bestia. Un lujo para vuestros ojos.

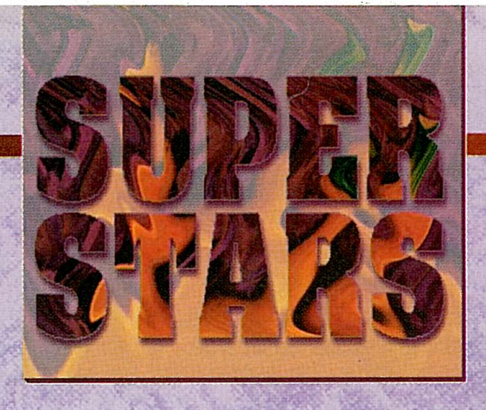
















condición de que nuestro protagonista vaya a la Cueva de las Maravillas y saque de ella una gema de incalculable valor.

Aladino, cegado por el amor (y por la oscuridad reinante, que le impide ver que el anciano es el mismísimo Jaffar disfrazado), acepta la oferta y se introduce en la citada cueva, pero cuando intenta escapar de ella, descubre que la salida ha sido taponada por el Visir.

Para terminar con la historia (porque tampoco es cuestión de contárosla toda, y porque esto corre el peligro de parecer el argumento de un culebrón más que de un cuento oriental), os diremos que nuestro protagonista encuentra dentro de la cueva una lámpara de la cual, tras frotarla, sale el famoso genio: la solución a sus problemas y el mayor quebradero de cabeza para nuestro joven amigo.

Una vez puestos en antecedentes, suponemos que querréis tener toda la información posible sobre el cartucho que nos ocupa, ¿verdad? Pues lo primero que debéis saber es que «Aladdin» consta de siete fases en las que debéis guiar al protagonista de plataforma en plataforma, a través de las calles de Agrabah, los calabozos del palacio o el interior de la lámpara maravillosa antes de llegar a vuestro objetivo: el enfrentamiento final con el Visir Jaffar, que os recibirá primero con forma humana para transformarse después en una enorme serpiente.

Para salir airosos del trance, contáis como única arma con un verdadero cargamento de manzanas dispuestas para ser lanzadas contra todo lo que se interponga en vuestro camino (ya sea un lacayo del Visir, un animal o un objeto que cobre vida). Como veréis, los medios de los que disponéis no son muchos, así que tendréis que ser muy hábiles a la hora de saltar para esquivar a todo enemigo viviente















Ahí va nuestra particular galería de personajes. Están los buenos, los malos, los perseguidos, los enamorados, los sabiondos, los traidores y, si miráis bien, estáis hasta vosotros, ¿verdad?

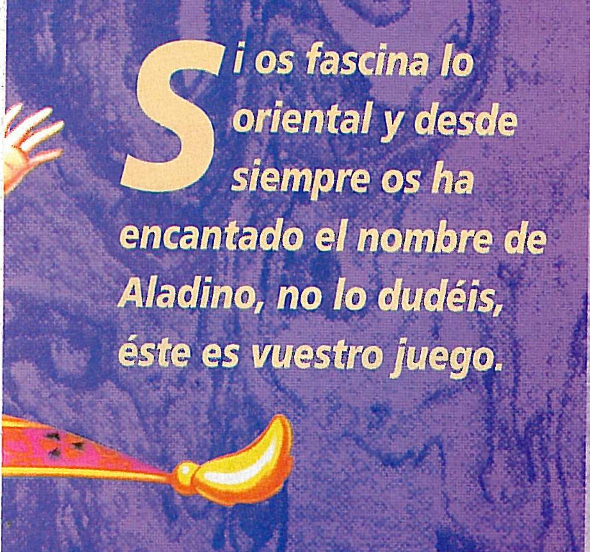
que aparezca en pantalla. Además, disfrutaréis de una compañía muy particular: el mono Abu, que os seguirá a todas partes y, en ocasiones, os indicará el camino que debéis tomar.

Vayáis por donde vayáis, Aladino irá encontrando una serie de tinajas y cofres, dentro de los que hallará ítems que, menos mal, le recargarán la energía y, una vez por fase, un escarabajo volador que le permitirá acceder a una pantalla de bonus en forma de ruleta, si es que consigue atraparlo.

Las mil y una partidas

Etapa tras etapa, vuestro viaje con Aladino os permitirá descubrir unos gráficos de primera calidad, que se ajustan a lo que podremos ver en la recién estrenada película de Disney. Las fases, aparte de ser muy variadas, presentan unos escenarios espectaculares y plenos de colorido, a lo que se une un personaje de movimientos más que definidos y de muy fácil ejecución.

El único defecto que le hemos encontrado a "Aladdin" es que se hace demasiado corto, pero la guinda que supone el escuchar la magnífica banda sonora original de la película, no hace mas que confirmar que estamos ante uno de los mejores juegos de Super Nintendo.



Si os fascina lo oriental y desde siempre os ha encantado el nombre de Aladino, no lo dudéis, éste es vuestro juego.







La calidad gráfica de «Aladdin» es excepcional. Estas imágenes hablan muy a las claras sobre este aspecto.



CAPCOM
PLATAFORMAS
12 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 0
Continuaciones: 2
Nº de Fases: 7

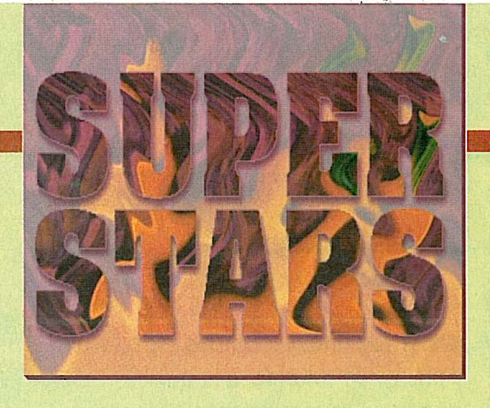
	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS				●
SONIDO				●
JUGABILIDAD			●	
DIVERSIÓN				●

Todo el encanto de Disney para la aventura más apasionante que podrán ver los 16 bits de Nintendo.









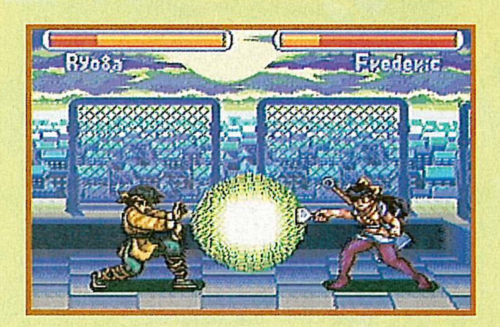
RANMA 1/2 Hard Battle

De medio, nada.

Ranma 1/2 supone la segunda incursión del mundo del manga en Super Nintendo. El resultado ha sido un juego de lucha original y divertido, que trae un poco de aire fresco al género.







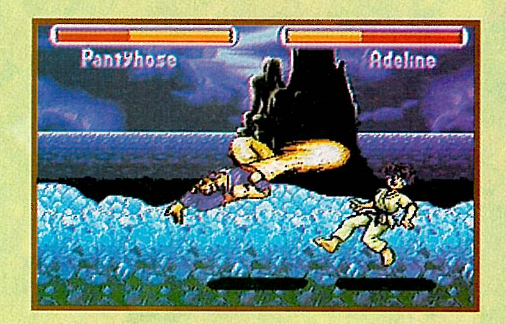


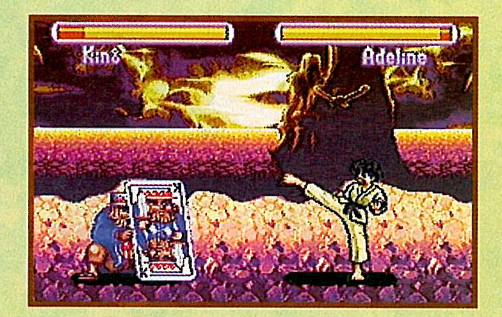
Aquí los tenéis: gráficos al más puro estilo cómic japones, o "manga chinaca" para los amigos.

No lo teníamos muy claro. Cuando se nos anunció la inminente llegada de Ranma a Super Nintendo, nos asaltaron un montón de dudas. Sabíamos que en Japón, y bajo ese nombre, circulaban desde hace tiempo un par de arcades de lucha y un misterioso juego de rol que apenas aparecía en algún catálogo de tiendas piratillas. ¿Qué cartucho sería a fin y a la postre el elegido?... ¡incógnita!

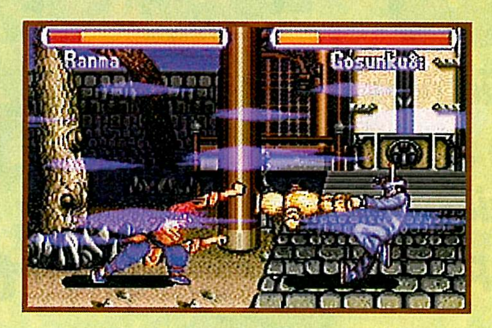
Nosotros teníamos nuestras preferencias. Un buen juego de rol avalado con un gran nombre se nos hacía totalmente necesario vistas las notorias carencias en nuestro país de cartuchos de este género para Super











Nintendo (que llegue The Secret of Maná, please). Sin embargo la lucha, ese género tan de moda actualmente en todo el mundo, fue finalmente el elegido. Y el caso es que los dos arcades de lucha de Ranma los conocíamos y ambos nos gustaban. La primera parte, pese a gozar de una rapidez y un encanto endiablados, era superada claramente por una segunda menos vertiginosa y con muchos más luchadores y magias. Finalmente se resolvieron todas nuestras dudas: Ocean nos obsequió con Ranma 1/2 Hard Battle, un estupendo Beat-'em-up que escogía lo mejor de ambas partes.

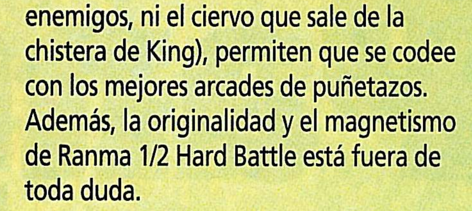
Este juego nos permite elegir entre 12 personajes distintos, todos ellos pertenecientes a la serie y con las extravagantes características que causaron estragos entre el público aficionado a las series «chinakas».

Ranma chico o chica, Ryoga, Bambou, Adeline, Genma, Gosunkugi, Frederic, Mathias, King, Jhonny Pantyhose y Pantyhose después de la metamorfosis, son los 12 personajes protagonistas de los 12 megas del Ranma 1/2.

Disponemos de tres opciones de lucha: en primer lugar el Modo Historia, donde podremos seleccionar a cualquier personaje menos a los dos Pantyhose; el Modo Versus, totalmente imprescindible en este tipo de cartuchos, y por último la divertidísima Lucha en Grupo, donde dos jugadores elegirán cinco jugadores de los doce disponibles ganando el que obtenga más victorias (por cierto, es la primera vez que en un juego de lucha de Super Nintendo goza de esta opción).

¿Ranma 1/2 o Bola de Dragón?

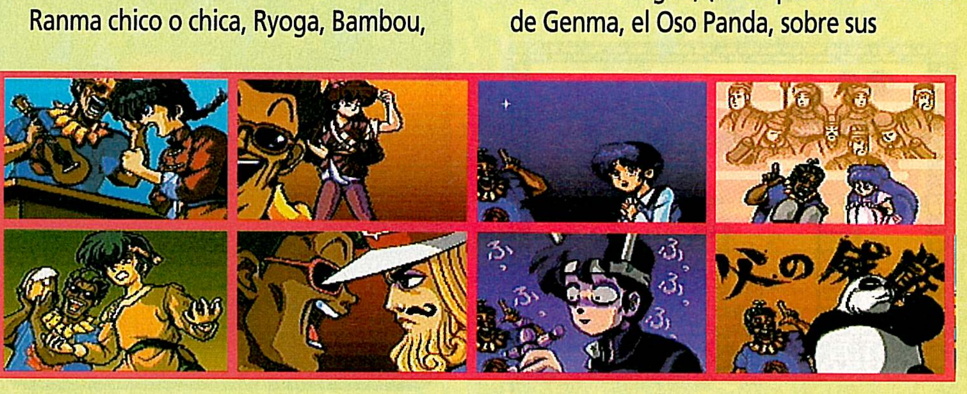
Ranma es un buen juego de lucha. Un notable número de luchadores, numerosísimas digitalizaciones de voz, dinamismo y un buen puñado de divertidas magias, (no os perdais los saltos de Genma, el Oso Panda, sobre sus enemigos, ni el ciervo que sale de la chistera de King), permiten que se codee con los mejores arcades de puñetazos. Además, la originalidad y el magnetismo de Ranma 1/2 Hard Battle está fuera de toda duda.



Pero como planteábamos al inicio de este párrafo, la pregunta es si es igual de bueno o si incluso llega a superar a su más reñido rival: Bola de Dragón Z. La respuesta no es fácil. Si bien Bola de Dragon Z se parece mucho más que Ranma a la serie de la que proviene, quizá este último cartucho, como juego de lucha en sí, sea ligeramente más equilibrado que la creación de Bandai.

De todas formas ambos juegos son muy recomendables e imprescindibles para los buenos aficiados al mundo del anime y las teleseries japonesas.

Si queréis salir de dudas, tendréis que comprobarlo vosotros mismos. La decisión está difícil. ■



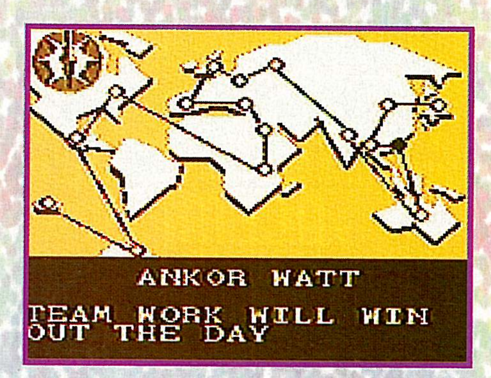


Pang

Uno de los juegos más adictivos del planeta Tierra alcanza la categoría de portátil gracias a Hudson Soft. Y no pierde por ello ni un ápice de la maestría y singular práctica con que fue concebido para las máquinas recreativas.

En lo simple está el truco, amigo

El último reto de los que gustan enfrentarse a todo se llama Pang. Viene directamente de las máquinas arcade con el halo de obligatoriedad que te lleva a echar la monedita en el armatoste. Va de conocido, y jugado, por esta vida de consolas y a pesar de ser de sus años en el oficio, aún es capaz de mostrar lo suficiente como para atrapar a unos cuantos cautos más.

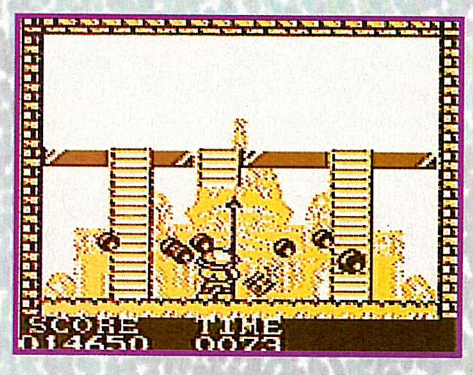


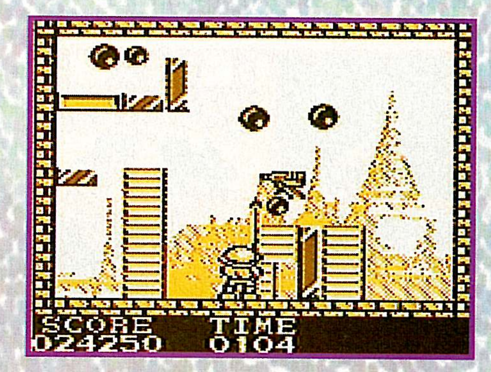
Ahí tenéis una imagen del mapa de los hechos. El mundo te espera, amigo, ¿te atreves con él?

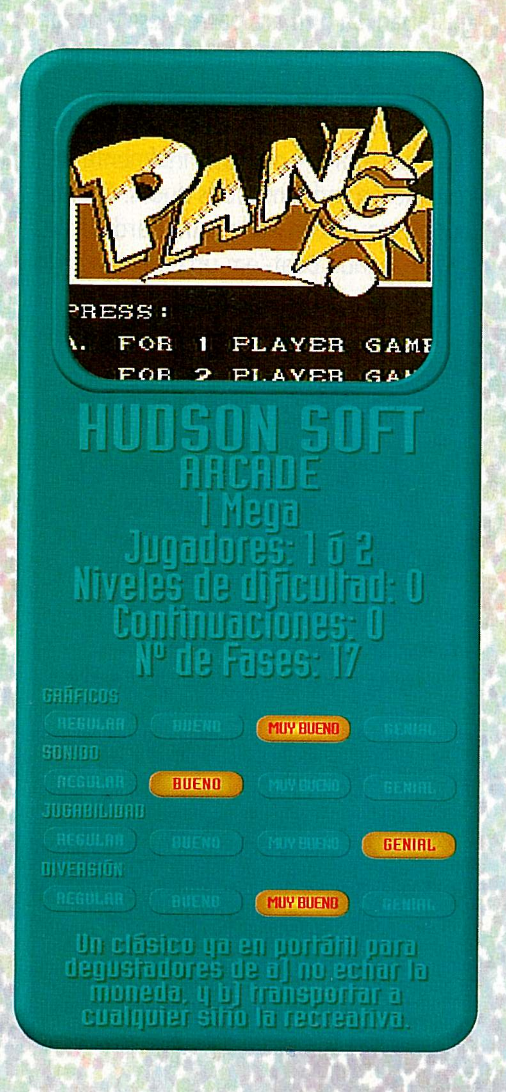
Una conversión a la altura de los hechos

La compañía que ha hecho posible este "milagro" es Hudson Soft, una de las que sabe ir por la vía directa. Si conocéis «Pang» original, seguro que supondréis que no ha costado demasiados esfuerzos trasladar todos los bytes a portátil. No estamos tan convencidos. Lo que atrapa en pantalla es una reproducción fidedigna de los hechos, con gráficos maravillosos, escenarios monocolor pero bien avenidos y una dinámica suave, fácil, adictiva y en absoluto monótona. Verlo es sencillo, hacerlo, algo menos...

Y dicha la opinión, ahí va la mecánica, para los que hayan nacido ayer. Pang es un cartucho simple que va de destuir ciertas bolitas que botan y botan en pantalla. Gracias a un rayo descuartizador, nuestro explorador debe deshacerse de las pesadas enemigas y, de paso, divertirse un rato. Eso es todo. ■







EL CEREBRO DE LA BESTIA

SUPER 16 BITS

STARWING™

ESTRENA LA DIMENSION FX

SUPER FX

Por primera vez, el Chip Super FX entra en acción. Si quieres presenciar un espectáculo digno de una máquina de 32 BITS, prepárate para este título: STARWING.

Lo que otros te prometen para el futuro, el CHIP SUPER FX te lo demuestra ya. Sin necesidad de comprarte ningún accesorio.

Con todo tipo de efectos tridimensionales, giros y rotaciones de 360º, deberás esquivar a velocidad vertiginosa obstáculos y ataques de enemigos, mientras luchas por llegar al final y poder convertirte en todo un zorro estelar.

STARWING es...

¡Una nueva dimensión!

SUPER NINTENDO™

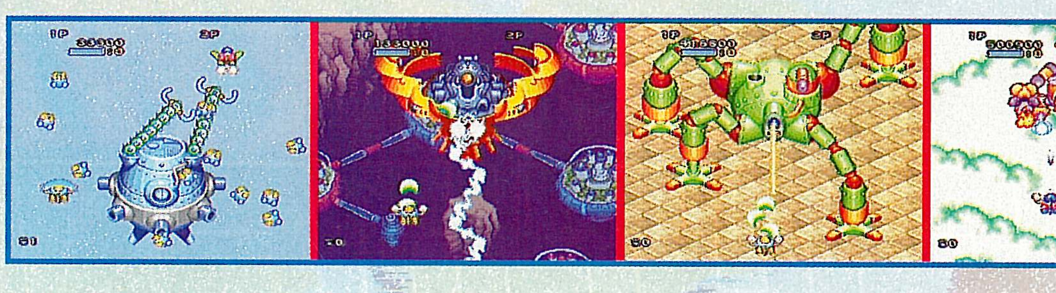
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.

P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID





Para alucinar en colores

Konami es su garantía y «Parodius» su precendente. Se llama «Pop'n Twin Bee» y llega dispuesto a zumbar a cuanto "shoot-'em-up" se ponga en su camino.

No, no os alarméis. No vamos a cantar por enésima vez las excelencias de la compañía más carismática de cuantas trabajan para Super Nintendo. Haremos mejor un poco de historia. Todo empezó hace unos añitos cuando, en los salones recreativos, apareció un arcade mata-marcianos súper adictivo que hacía las delicias de pequeños y mayores. Su nombre era «Twin Bee» y su punto fuerte, una divertidísima opción que apañaba a dos jugadores simultáneos. El programa en cuestión fue trasladado años más tarde a N.E.S., aunque en España jamás pudimos disfrutar de él. Ahora, sin embargo, ha viajado hasta aquí para instalarse directamente en el Cerebro de la Bestia.

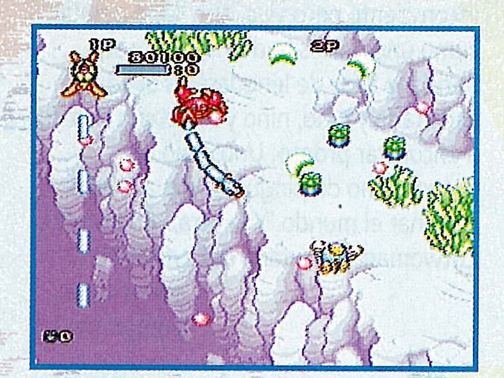
¡Abejas al rescate!

La historia que ocupa al cartuchito es de las «típicas». El Doctor Javier Mardock, -el científico malvado de turno-, ha raptado a la bellísima Esther Madoka, hija de un alto dignatario del gobierno terrestre. Si no se aceptan sus condiciones (100 millones de dólares, un avión para huir y la colección completa de Nintendo











Acción), no dudará ni un instante en acabar con la desdichada Esther.

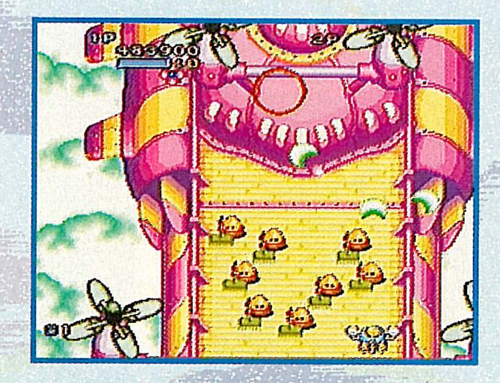
Estando así las cosas y teniendo en cuenta la coyuntura socio-política del país, no iba a ser una poderosa armada la que partiera en busca de la princesa, ni tampoco lo haría una escuadrilla de naves última generación. La crisis es la crisis, así que sólo se pudo contratar a un par de abejitas -muy guerreras, eso sí-, llamadas Twin Bee y Win Bee. Porque, claro, lo del rescate era evidente...

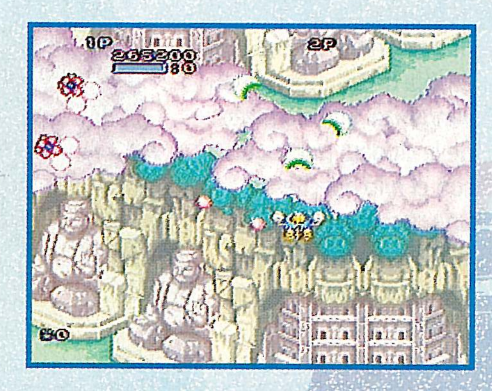
Estas dos simpáticas protagonistas nos conducirán a través de un colorista shoot-'em-up vertical compuesto de 7 fases súper espectaculares. «Dandelion Town» es es nombre que recibe la primera de ellas; «Underwater», un mundo de bajo del agua, la segunda; «In the clouds», el paraíso de las nubes, la tercera; «The airship», una gigantesca aeronave, la cuarta; «The Waterfall», la catarata, es como se conoce al quinto nivel; y «Dr. Mardock's factory», una fábrica de pesadillas, será la antesala a la última etapa, «Dr Mardock's base», el centro de operaciones del «malo».

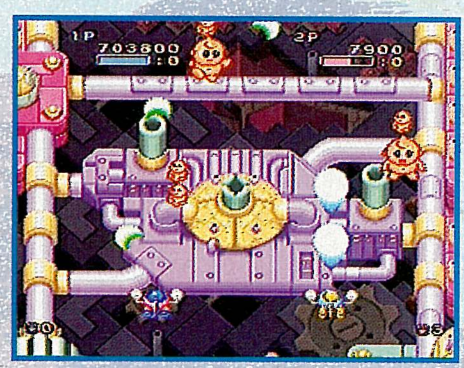
Muy en el estilo de lo que ocurre en la saga «Némesis» o «Gradius», en este cartucho nuestras abajeras surcarán los aires disparando contra todo tipo de enemigos y recogiendo la mayor cantidad de «power ups» posibles. Así, podremos hacernos con una pequeña abejita que colaborará en nuestro ataque, con escudos, con aumentos de velocidad o con distintos tipos de lasers.

Aspecto impecable

No es necesario que ponga la firma. Sólo con echar un vistazo a los fabulosos sprites y decorados sabemos de sobra quién está detrás de esta creación. Konami impregna de calidad todos sus productos, y «Pop'n Twin Bee» no es ninguna excepción. Gráficos muy realistas, divertidísima opción de dos jugadores simultáneos, ausencia total de ralentizaciones y la misma simpatía que pudimos contemplar en «Parodius», son las firmes apuestas de este cartucho. ■

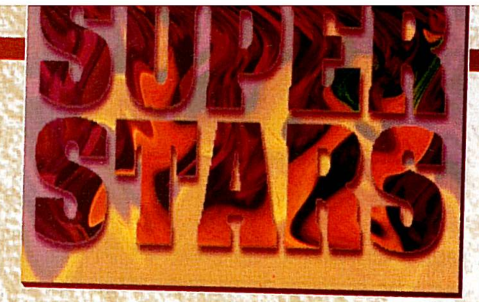
















Bajo el síndrome del luchador

Todo lo que deseas saber sobre el regreso de Batman está en esta doble página. Harías muy mal en pasar de aquí sin detenerte a leer lo más interesante que se puede escribir sobre el murciélago. Así que prepárate, porque por fin vas a saber lo que es bueno. Ahí vuela Batman.

BATMAN RETURNS

Cuenta el guión de la rentreé de Batman que hubo una vez un niño súper dotado y bastante feo cuyos padres desterraron a una alcantarilla. Sigue contando esa historia que nuestro niño trabó gran amistad con los habitantes de la oscuridad y que a la postre fue adoptado por una rara especie de pingüinos. Al paso del tiempo le sucedió un rictus de maldad en el rostro y una picaresca sonrisa sólo propia de los que claman venganza. En otra parte de la ciudad, por seguir con el hilo del cuento, una tímida secretaria caía desde lo alto de un edificio de Gotham City. Tendida en el suelo, inconsciente pero viva, aún llegó a notar como unos gatos se deshacían de sus heridas a base de lenguaraces ayudas. Secretaria y niño, niño y secretaria se iban a encontrar pronto. Uno, bajo el pseudónimo de pingüino, con ansias de dominar el mundo. Y la otra, con nombre Catwoman, disfrutaría del suficiente poder como para poner en aprietos a cierto héroe del que, por cierto, aún no hemos hablado.









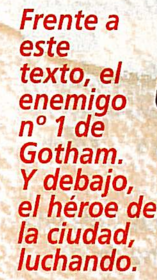


Batman es Ryu, o Guy, oCody, o Haggar

Su nombre, claro está, es Batman. Y todavía no ha salido porque lo que te hemos contado es sólo una historia, la historia que precede a uno de los mejores beat´-em ups de Super Nintendo. Pero, bueno, no te vamos a dejar colgado. El cuento termina donde empieza el juego, es decir, ambos personajes unidos por el mal y Batman iniciando una operación limpieza en forma de arcade a golpes, scroll horizontal y mucho «Final Fight».

El señor de la noche vuelve, pues, por sus fueros exhibiendo un cuerpo musculoso, unas llaves increíblemente espectaculares y una ambientación digna de sus creadores, a la postre Konami. En siete fases, siete tremendas fases, el rey del puñetazo deberá hacer lo indecible por eliminar de la faz de la Tierra a miles de payasos, seres armados con bazookas, lanzadores de fuego, gatos, gatas y hasta coches de esos que venden helados. Porque además de los típicos niveles que disputarás en la calle, alcantarillas o incluso en el Polo Norte, Batman se vestirá de coche -batmóvil- para hacer carreritas a las afueras de Gotham y, de paso, demostrar hasta qué punto Konami domina la velocidad y el scroll.

Y ya lo veis, pese a que el regreso de Batman no es demasiado original, la verdad es que estas cosas importan poco cuando de lo que se trata es de sorprender. A Batman no se le había colocado, hasta ahora, en este tipo de cartuchos y lo cierto es que le van al pelo.



Frente a este texto, el enemigo nº 1 de Gotham. Y debajo, el héroe de la ciudad, luchando.

Innumerables golpes, movimientos a prueba de todo, animaciones ejemplares, gráficos de postín y una música que lleva directamente a los ambientes marginales de la ciudad pueden hablar a las claras sobre este aspecto. Además, por si fuera poco, el cóctel puñetazos a tope-coches a toda velocidad sirve para romper la temida monotonía del arcade de lucha que, no temas chaval, no tendrás oportunidad de sentir en este cartucho. Más bien al contrario, no te cansarás de dar golpes. Palabrita de Nintendo Acción, que de esto sabe un montón. ■











Looney Tunes



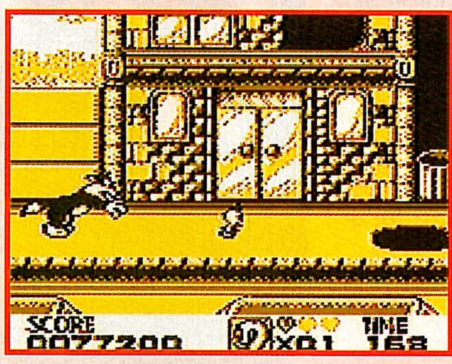
Bugs Bunny y sus amigos

Una conocida melodía suena en el televisor para dar paso a unos disparatados personajes. Es la pandilla "Warner", que quiere revivir en portatil sus aventuras más divertidas .

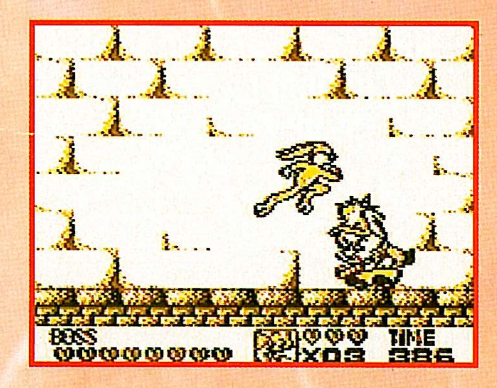
Son rápidos, divertidos y graciosos. Viven en un mundo propio, creado según sus habilidades y capacidades. Pero no son reales. Son producto de la imaginación de unos cuantos dibujantes que se propusieron alegrarnos la vida a todos. Se llaman Bugs Bunny, Lucas, Tweety, Silvestre, Wile E. Coyote, Correcaminos, Porky Pig, Taz y Speedy Gonzales. Alguno de ellos ya había visitado las consolas, pero nunca les habíamos visto en un cartucho tan sorprendente y original como éste.

¡Y acción!

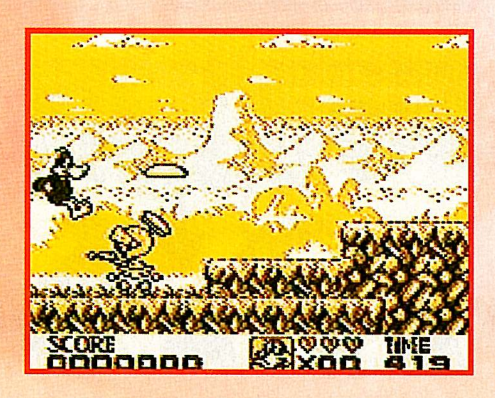
«Looney Tunes» se ha concebido siguiendo la estructura de los más clásicos «cartoons». El juego está compuesto por siete fases, incluida la de bonus, cada una de ellas protagonizada por uno de los personajes que hemos mencionado antes. Así, las criaturas de la Warner son las estrellas de pequeñas historias, con argumentos independientes y títulos tan sugerentes y evocativos como "Mares del Sur", "Porky piloto", "La hora de comer" o "Camino del Oeste".



Con «Looney Tunes», la compañía Sunsoft sigue en la línea a la que nos tiene acostumbrados últimamente. A saber: originalidad, variedad, excelentes animaciones acompañadas con buenas melodias, diversión, adicción y una buena dosis de humor. ¿Alguien quiere más? ■



El truco de «Looney Tunes» está en que permite disfrutar de los 7 tipos más divertidos del universo animado.

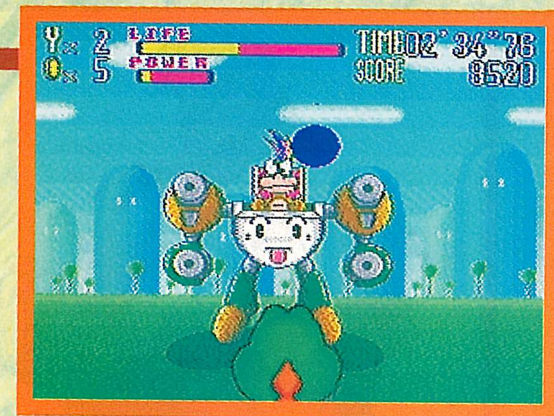






TURBO
INSUPERABLE
STREET FIGHTER II™
TURBO
STREET FIGHTER II TURBO
Nintendo
CAPCOM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID







De caza con Yoshi

Yoshi´s Safari

Tan sólo un mes después de la aparición en nuestro país del «Cerebro de la Bestia», un espectacular y sorprendente artilugio se ponía a la venta. Se trataba del Super Scope, un bazooka de disparo por infrarojos que no incorporaba cable alguno y sí prometía mucha espectacularidad y precisión absoluta... aparentemente, todo estaba a favor del nuevo periférico de Super Nintendo.

Llegó la hora de sacar de nuestro cajón el olvidado Super Scope. Por fin tenemos en nuestras manos un cartucho que aprovecha de una forma brillante las cualidades del periférico más espectacular de Nintendo.

Un rayo de luz

Más que de luz, de esperanza. Porque a pesar de tener a su favor un montón de





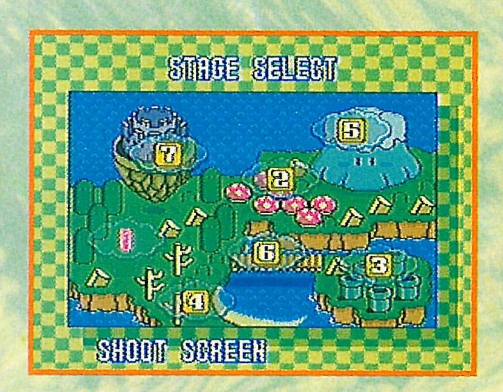








Mario monta a Yoshi al más puro estilo «cowboy» y dispara contra todo lo que sale a su paso. Arriba tenéis unos "bonitos" ejemplos de enemigos fin de fase.



cosas, ni los 6 juegos que acompañaban al «pack» del periférico, ni el voluntarioso «Battleclash» (único cartucho compatible) supieron ganarse el corazón de los usuarios. Pero cuando las tinieblas y la oscuridad de un armario trastero se cernían sobre el Scope, llegaron espléndidas noticias: Nintendo estaba preparando un cartucho de "disparos" protagonizado por Yoshi. Su nombre original sería «Yoshi's Road Hunting», y por los primeros comentarios, se trataba de algo realmente prometedor.

Eso ocurrió hace unos meses, pero cuando, por fin, está disponible en España... podemos corroborar nuestras primeras sospechas: «Yoshi´s Safari» es un buen juego, sin duda el mejor hasta el momento para el Super Scope.

Su historia es lo menos importante, y responde al típico argumento de las aventuras de Mario. Bowser ha sustraído las Doce Gemas de la Paz del reino del Champiñon y el rey pide ayuda a Mario para restablecer el orden en el país.

Mario, ¡cómo no!, se pone manos al bazooka, se sube a la grupa de Yoshi y se lanza a recorrer los caminos del reino en busca de las 12 piedras preciosas robadas.

El juego consta -lógico-, de una docena de fases en las que Mario, osea vosotros, irá disparando a todo lo que aparezca ante él. Al final de cada fase aguarda un pariente de Bowser tratando de echar al traste la aventura de Mario y el premio a su derrota será, por supuesto, una de las codiciadas gemas de la colección del rey.

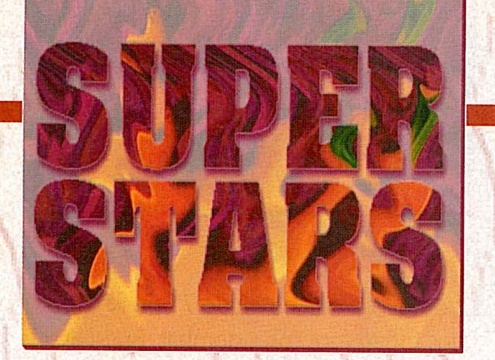
Todo el juego está impregnado de la fantasía de Mario, de todos los elementos que han elevado al fontanero a la categoría de mito. Así, mientras avanzamos en una genial perspectiva frontal con mucho modo 7 tipo «F-Zero», nos toparemos con Goombas, Buddies, el dios Lakitu, los hermanos martillo, Koopas y con la interminable galería de personajetes "made in Shigeru Miyamoto" que tan buenos ratos nos han hecho pasar en otros juegos.

Un reto sencillo

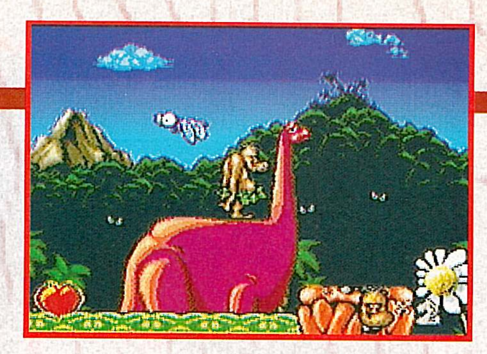
El único inconveniente de «Yoshi´s Safari» es que no tiene muchas complicaciones: es bastante facilón, y además, disponemos de continuaciones infinitas. Por si fuera poco, como el cartucho es de los adictivos de verdad, ¡posiblemente no tardaréis nada de tiempo en acabar con él!

Dejando esto a un lado, melodías conocidas, el siempre espectacular modo 7, la genialidad de Mario y el sello de calidad de la factoría nipona, componen un cóctel de diversión y frescura que hará que el Scope vuelva a estar en su lugar. ■









Chuck Rock

El rock de la caverna

Da igual la época, el caso es que el amor mueve montañas. Y si no, que se lo pregunten a Chuck, que está dispuesto a todo con tal de recuperar a su cociner..., digo amada. Será barrigudo, el cavernícola...



No, que no, que este no es otro juego de dinosaurios. Que sí, que ya sabemos que está ambientado en la edad de piedra y que muchos de estos bichejos descomunales aparecen a lo largo y ancho de la aventura. Pero, repetimos, no es otro juego de dinosaurios. Esta vez el protagonista es Chuck, un ser humano de aspecto no muy agradable, que irradia simpatía por donde quiera que va. Una chepa que ni Quasimodo, un modelito que ni Tarzán y una barriga que ni Jesús Gil, son las señas de identidad de este muchachote. Enteraros bien de cuáles son sus desventuras y conseguiréis pasar un buen rato resolviéndolas.

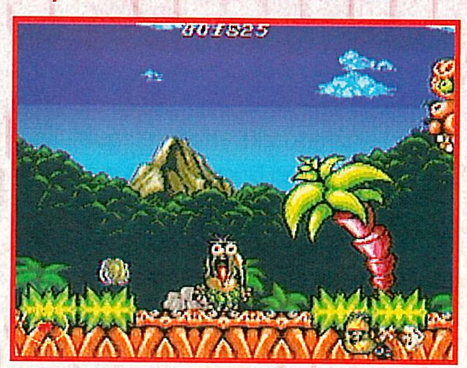
Chabeli y Bofill en plan cavernícola

Entre Chuck y Ophelia todo era armonía. Su historia de amor comenzó en la segunda glaciación, cuando ambos encontraron cobijo en las famosas cuevas de Altamira. Un simple cruze de miradas y Cupido hizo el resto, es decir, convirtió la "acogedora" cueva en un feliz nido de amor.

Su actitud durante las siguientes semanas sería digna de cualquier culebrón: que si toma este cardo borriquero como prueba de mi amor, que si me gustas más que un filete de brontosaurio, ...vamos, cursilerías que harían sonrojar a la mismísima Corín Tellado. De hecho, todo lo que hemos estudiado sobre los famosos bisontes rupestres de las Cuevas de Altamira, no son sino retratos de la «sin par» Ophelia tomando el sol. Y es que no era muy guapa la chica, pero tenía un algo, una secreta cualidad que la hacía atractiva en cuanto se metía en la cocina. Incluso dicen de ella que fue quien descubrió que poner un pedazo de



Solo no puedo, con amigos sí. Y eso es lo que ahora está poniendo en práctica el bueno de Chuck.



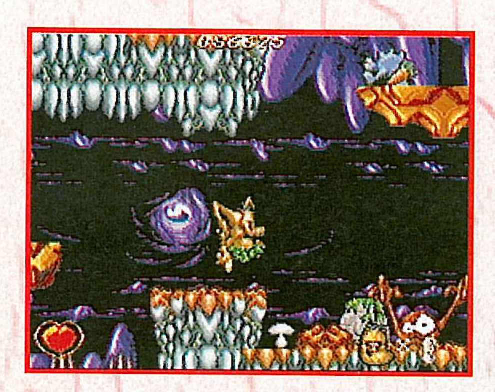
carne encima de una cosa llamada fuego, dejaba el asunto mucho más tierno y sabroso. En este gozo gastronómico vivía Chuck cuando se le comenzaron a fastidiar las cosas. Seguid, seguid leyendo.

Gary Gritter, un adinerado terrateniente, pretendía montar una cueva llena de piedras donde servir comida a la gente. Para ello compró una acogedora caverna a la que llamó "El Sevilla" e intento contratar a una cocinera. Pero, como no había ninguna disponible, decidió "hacerse con los servicio de" Ophelia o, lo que es lo mismo, encadenarla a su cocina.

Al principio, la verdad es que Chuck ni siquiera notó su asusencia, pero al oír como rugía su estómago y ver como su barrigota decrecía a ritmo «house», decidió partir en su busca.

Para llegar a ella, Chuck tendría que atravesar cinco etapas con un total de 19 niveles, todos ellos plataformeros, además de los típicos enemigos finales.

Primero, cinco submundos en la





Jungla, con el terrible Triceratops de postre; después, 4 fases en la Caverna del Volcán con Steve, el tigre, de guardián; más adelante, 3 fases en zona de Agua, con batalla frente al monstruo del lago Ness incluido; y casi llegando al final, un garbeo por 4 submundos de la Edad del Hielo, con Wayne el mamut, de jefe; y 3 zonas del cementerio de dinosaurios donde descansaba un feroz Tiranosaurios Rex que haría lo posible por zamparnos.

Chuck, además de su eficaz patada en salto y su michelinazo salvaje, debería emplear su coco en muchas ocasiones. Así, habría piedras indispensables para acceder a determinados sitios, trampolines varios, Pterodáctilos que nos transportarían, etc. Chuck sería sin duda un buen ejemplar de Homo Sapiens.

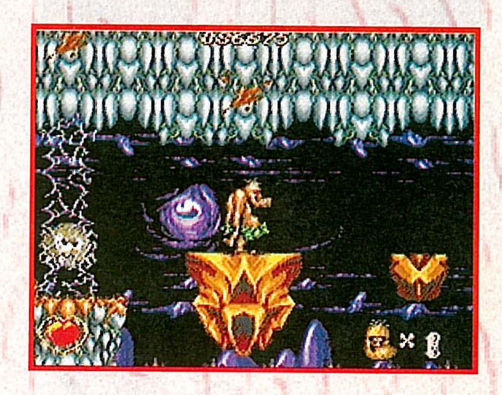
El de siempre, el grande

Nuestro chuck, ahora en Super Nintendo, no ha cambiado nada con respecto a sus predecesores en otros



¿Un nuevo medio de transporte o un extraño ave haciendo pesas? ¡Un barrigón volando!



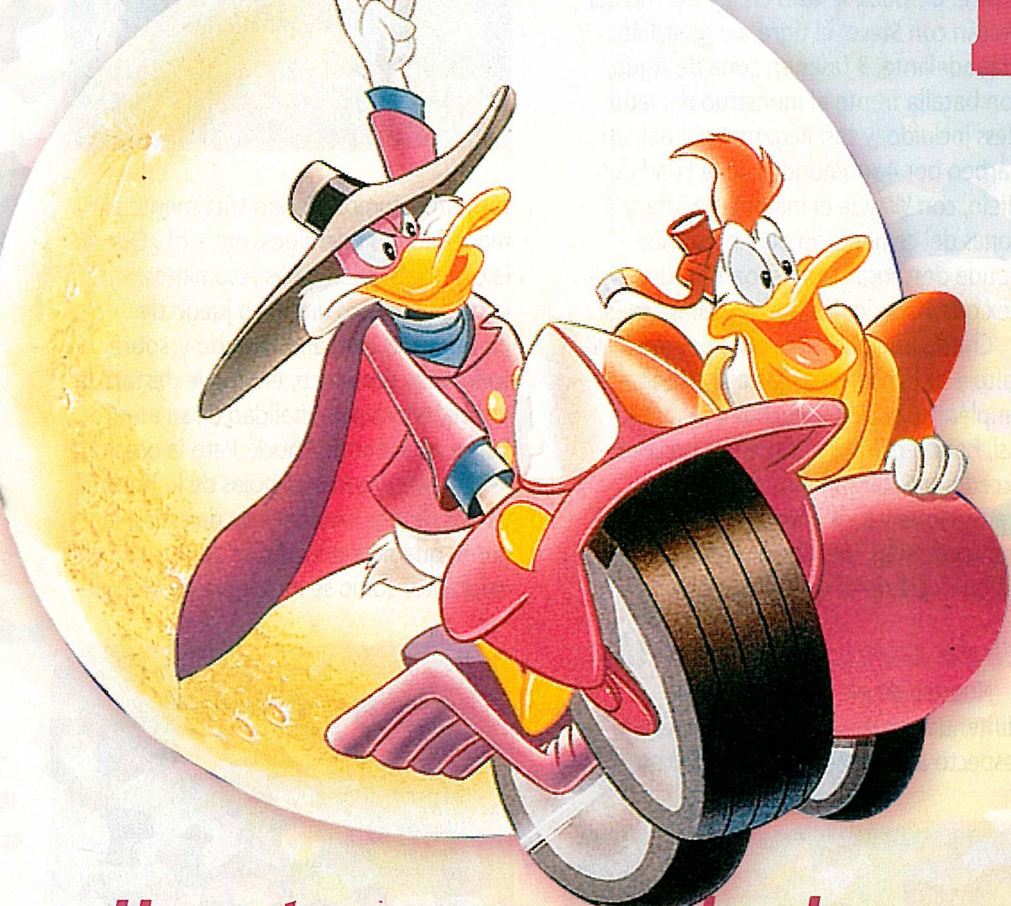


formatos, compartiendo totalmente el mapeado, los enemigos, etc. Ah! ¿Que no le conocíais? Bien, pues resumimos. «Chuck Rock» es un típico juego de plataformas bien ambientado y, sobre todo, muy simpático, en el que destaca la arrebatadora personalidad de su atípico héroe, el deforme Chuck. Para la ocasión se ha vestido con más hojas de lo normal y unos deseos increíbles de divertir a la gente que nosotros, desde aquí, valoramos como se merece: muy bien. ■





Darkwing Duck



Un pato con un par de plumas

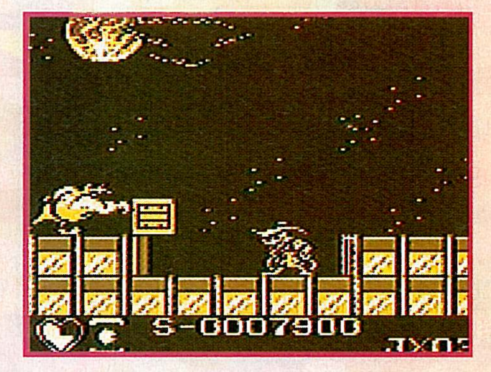
Es una especie de Robin Hood del mundo Disney. Darwing Duck, el pato justiciero, no permitirá que su ciudad caiga bajo el yugo de una organización criminal. Por el bien de ellos, que ni siquiera lo intenten...

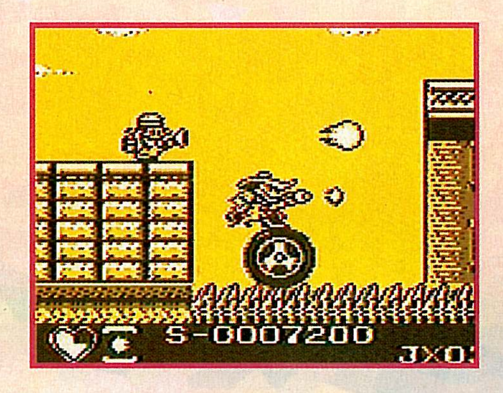
Squaraquack!. ¡Hola coleguis!. Soy Darkwing Duck, el pato más pato de todos los patos. Soy el más guapo, el más listo, el más inteligente, el más elegante y por supuesto el más valiente. He triunfado en cuantas batallas he participado, pero ahora vas a acompañarme a la más peligrosa de todas. Pero recuerda que tengo una cita dentro con Patomi Campbell, -la pata más guapa de la ciudad-, así que date prisa y llévame «ipso facto» al lugar donde se esconden los criminales.

Por cierto, si tú que me lees eres una nena mándame tu teléfono y te enseñaré lo que vale un pato. Si, por desgracia, eres un chico, observa atentamente porqué aprenderás lo que se tiene que hacer en casos de peligro límite. Pero no lo intentes, porque nunca, nunca conseguirás hacer lo que yo hago. Vamos hombre, ¡ni en sueños!

Criminales a mí

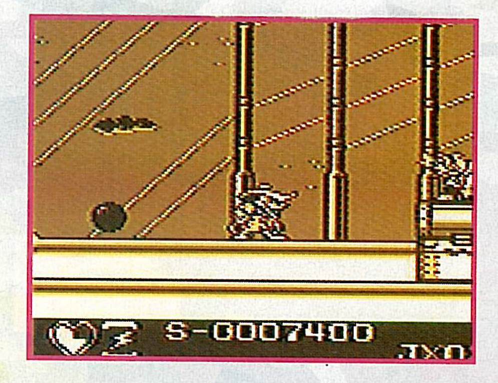
Por si no lo sabéis, os diré que pertenezco a la S.H.U.S.H., una especie de Scotland Yard de la ciudad de St.Cannard, y resulta que un montón de criminales de la organización F.O.W.L.(no tengo ni idea de lo que significa) han establecido su centro de operaciones en esta ciudad.

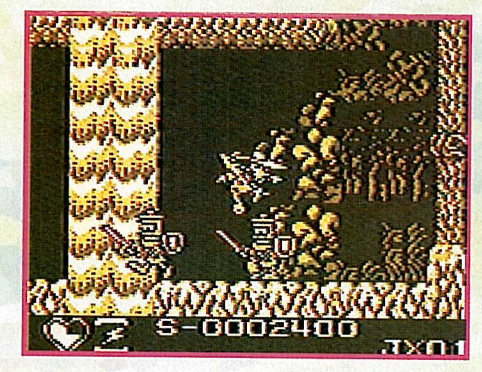


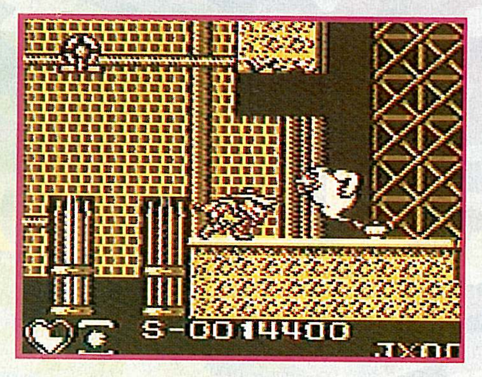












Este cartucho ha sido cuidado al máximo detalle. Incluso los textos han sido traducidos al Castellano.

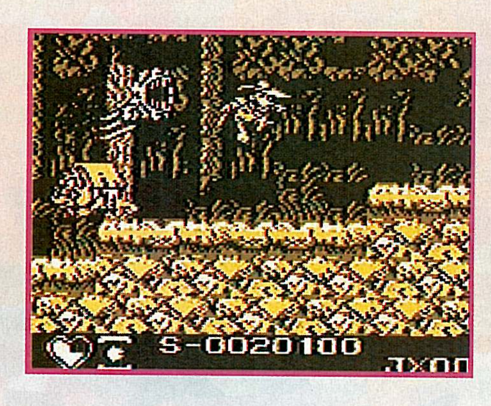
Robos, atracos, saqueos de tiendas y demás actividades ilícitas atemorizan a toda la población. La policía no tiene efectivos con que hacer frente a tal oleada criminal y el alcalde no tiene tampoco dinero para reclutar a nadie (¡ah!, la dichosa crisis). Pero, ¿qué pato vale tanto como 100 polis juntos?, ¿qué pato es capaz de detener a los «malos» con una pluma en el bolsillo?...pues ¿quién va a ser sino yo, nenes del mundo?. En fin, dejémonos de gansadas y pongámonos plumas a la obra.

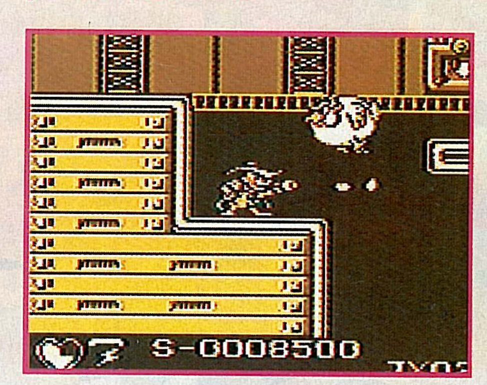
En estos instantes me comunican desde la central de S.H.U.S.H. que el jefe de la F.O.W.L. ha secuestrado a las T.M.T.H. y que éstas han mandado un S.O.S. al diario ABC. ¡Qué lío de siglas, ¿no?. Bueno, tranquilos que todo es broma.

Lo que realmente ha hecho «Pico de Acero» (el jefe) es enviar a seis de sus secuaces: Wolfduck, Liquidator, Quacker Jack, Bushroot, Megavolt y Moliarty a saquear diferentes partes de la ciudad. El bosque, el muelle, las alcantarillas, puentes, fábricas... todos los centros neurálgicos de la ciudad están sufriendo los continuos ataques de la F.O.W.L.

Mi misión es sencilla . Consiste en atravesar las zonas correspondientes a cada esbirro, para finalmente destruirlos sin compasión. Si consigo eliminarlos del mapa me espera una apasionante fase en la que me meto de lleno en la guarida del propio «Pico de Acero». No os preocupéis, porque dentro de un ratito a ese patucho de tres al cuarto se le conocerá como «Pico de Plastilina». Palabra de Darkwing Duck, el pato justiciero.

Darkwing Duck es uno de los mejores juegos de cuantos puedes encontrar para Game Boy. Con esto ya está todo dicho.





Sabor a Megaman

Cuando una fórmula funciona, no se debe cambiar. Por eso debe ser que Darkwing Duck sigue las mismas directrices que Megaman, la mascota de Capcom. Plataformeo inteligente, decorados exquisitos, variedad de armas (3 en este caso), enemigos finales con patrones de ataque muy definidos, imaginación y calidad desbordante. De hecho, incluso podríamos decir que si el personaje protagonista no fuera este pato sinvergonzón, estaríamos ante la enésima aventura de Megaman. Si os gustó Megaman 2 (para nosotros uno de los mejores juegos de la historia de Game Boy), Darwing Duck añadirá siete fases más y el particular encanto que envuelve a todos los personajes de Disney. ■



Cybernator

Consigna: atacar

Año 2013. Llegó la hora. Faltan escasos minutos para que entres en combate contra las fuerzas agresoras más poderosas de la galaxia. ¿Crees estar preparado?



Nunca me gustó la guerra. Desde pequeño mis inquietudes se dirigieron a un terreno mucho más, digamos, suave. Mientras mis amigos se pasaban el día ejercitándose en el noble arte de lanzarse piedras unos a otros, yo prefería pasar el tiempo con las chicas... ¡jugando a las mamás y a los papás!

Por si os interesa mi historia, os diré que me llamo Jean Anthony Galleg, aunque -por sorprendente que resulte- la gente me conoce ahora como Cybernator, el destructor.

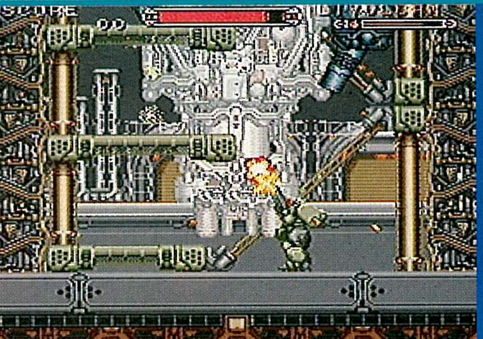
Del tutú al uniforme

Desde muy pequeñito mis únicas preocupaciones fueron el modelito que me iba a poner al día siguiente, leerme de cabo a rabo el Diez Minutos y llegar a mi hora a la "pelu". Con más pena que gloria pasé mi etapa escolar, sufriendo los insultos y reproches a mi masculinidad. Mi padre, -camionero de los de calendario de la Virgen del Pilar y poster de Samantha Fox en la cabina-, no estaba dispuesto a permitir que su hijo, o sea yo, mancillara el honor de toda su familia. Así que, aprovechando que no eran buenos tiempos para mi país, y a pesar de que mi sueño era convertirme en peluquero de caniches, me alistó en el ejército.

Tres años de duro entrenamiento cambiaron mi vida y mi foma de pensar. Guardé en mi maleta la ropa interior de encaje, me enfundé en mi mono militar, y comencé a darme cuenta de todo el tiempo que había desperdiciado. La disciplina con la que fui entrenado me descubrió los valores que no me inculcaron en la infancia. El cambio fue brutal. De hecho, cuando volví a casa nadie me reconocía. Mi aspecto había

Como todavía no tendréis este cartucho, este truco os parecerá falto de interés. Pero, de verdad, tened la revista a mano porque en un algún momento os va a resultar imprescindible: pasar todo el primer nivel disparando SOLO al guardián final. Así comenzaréis la fase 2 con el potente Napalm como arma. ¡Algún día nos lo agradeceréis!











pasado de Paco Clavel a Rambo, e incluso eructaba en la mesa y decía burradas a las chicas que pasaban por la calle.

Un día sonó el teléfono. La armada terrestre precisaba de mi colaboración para luchar contra el ataque de hordas alienígenas. Era lo que estaba esperando.

Mi misión consistía en conducir el arma más poderosa de todos los tiempos: un Uniforme de Combate. La frialdad, la carencia de escrúpulos y el instinto asesino que me caracterizaban me hacían el candidato idóneo a ocupar ese puesto.

Por si no lo sabéis, un Uniforme de Combate es una especie de robot sobredimensionado, en el que me alojo en la cabeza, repitiendo el androide los mismos movimientos que efectúo yo en la sala de control. Cuento con la valiosa ayuda de cinco tipos de armas: vulcan, punch, napalm, misil y laser, que serán mis mejores aliados para lograr mi objetivo, que no es otro que destruir los siete ingenios extraterrestres que me aguardan al final de otras tantas fases. Todo lo que me envuelve es acción. Un banquete visual en el que sus platos fuertes son la espectacularidad de los decorados y el virtuosismo de los enemigos.

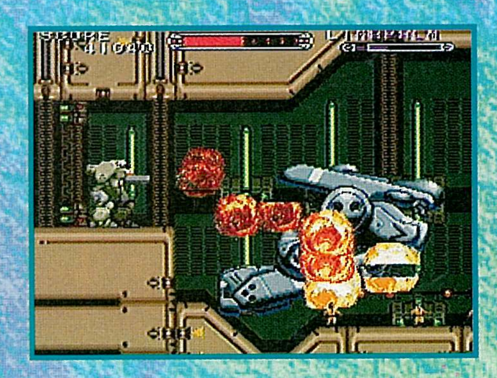
Un auténtico reto.

Si buscáis algo realmente difícil, Cybernator (Assault Suits Valken en Japón) es vuestro juego.

Quizá es que somos un poco torpes, o a lo mejor nos frustramos con facilidad, pero el hecho es que tenemos que reconcer que este cartucho nos ha impactado por el nivel de habilidad que ha exigido de nosotros. Además, teniendo en cuenta que sólo disponemos de una vida y tres continuaciones, no podemos menos que afirmar que Cybernator es un juego para superhéroes del pad.

Sólo unos nervios de acero y grandes dosis de paciencia os permitirán superar y contemplar las estupendas fases de un cartucho, por otra parte, impecable.







KONAMI
ACCIÓN
8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de dificultad: 0
Continuaciones: 3
Nº de Fases: 7

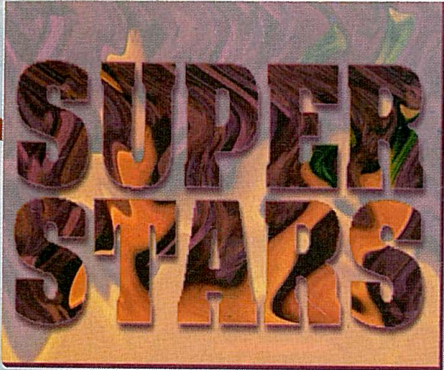
GRÁFICOS: REGULAR · BUENO · MUY BUENO · **GENIAL**

SONIDO: REGULAR · BUENO · **MUY BUENO** · GENIAL

JUGABILIDAD: **REGULAR** · BUENO · MUY BUENO · GENIAL

DIVERSIÓN: REGULAR · **BUENO** · MUY BUENO · GENIAL

Un gran cartucho condicionado por la excesiva dificultad de sus fases. Para jugones profesionales.



Super Bomber Man

Un cartucho bomba

Los dinamiteros más alocados del mundo han llegado a los 16 bits del «cerebro de la bestia». Y ojo con ellos, porque vienen cargaditos de TNT y de una ración de adicción mucho más que explosiva. ¡Atentos!

Y es que te lo tengo dicho, ¡no me cierres! ¡Hala, los dos contra mi, eso no vale! ¡Que no vale!

- «Claro, si no me dejáis coger nada...» -bramó el más alto.

- «La culpa la tienes tú, por tramposo».

- «¡No!, otra bomba en el túnel no».

- «¿Sí? Pues ¡chúpate esa, prom prom pom periquín, que sólo me falta una victoria!» -dijo el listillo.

- «¿Quién demonios ha colocado esta bomba aquí? ¡Me he vuelto a suicidar!».

No, que no nos hemos vuelto locos (por esta vez). Tan sólo acabamos de narrar una partidita a cuatro jugadores simultáneos con este cartucho bomba. En nuestra redacción, sin ir más lejos, se puede captar este mismo ambiente de palabras cruzadas a la hora de competir en pleno con esta maravilla antaño llamada «Dynablasters». ¿Qué?, ¿que no sabéis nada de este juego? Pues que no cunda el pánico que para eso estamos nosotros. De momento, una pista: «Super Bomberman» es la receta ideal contra el aburrimiento.

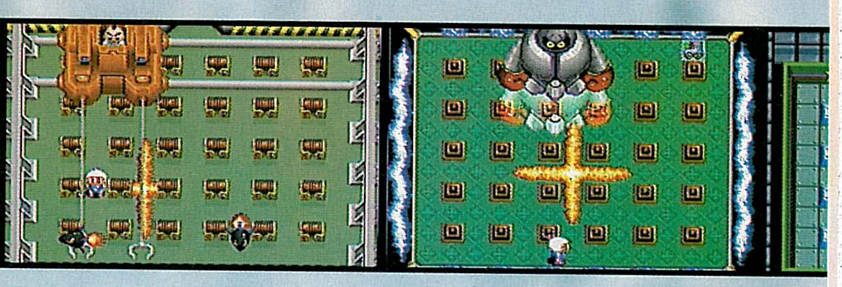


Todos contra todos

«Super Bomberman» permite dos modalidades de juego. En la primera, modo normal, tendremos que ir superando sucesivas fases en las que nos encontraremos con distintos enemigos en diferentes escenarios. Atravesaremos siete zonas, con otras siete subfases cada















una, y sus enemigos finales. Aquí podéis jugar dos a la vez.

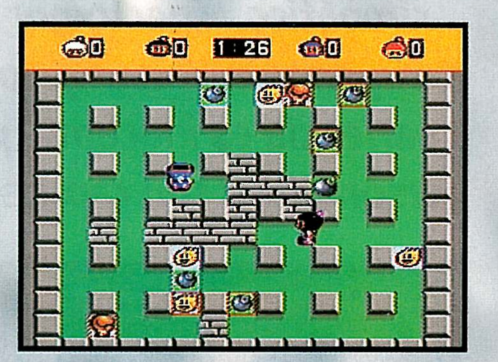
La otra modalidad es el Battlemode. En ella nos enfrentaremos a otros tres dinamiteros, venciendo el único que quede vivito y coleando. Tales artificieros pueden ser manejados por la consola o, lo que es mejor, por el factor humano. El número máximo de jugadores simultáneos es 4, siendo necesario conectar el célebre "MULTITAP", que saldrá al mercado a la vez que este cartucho.

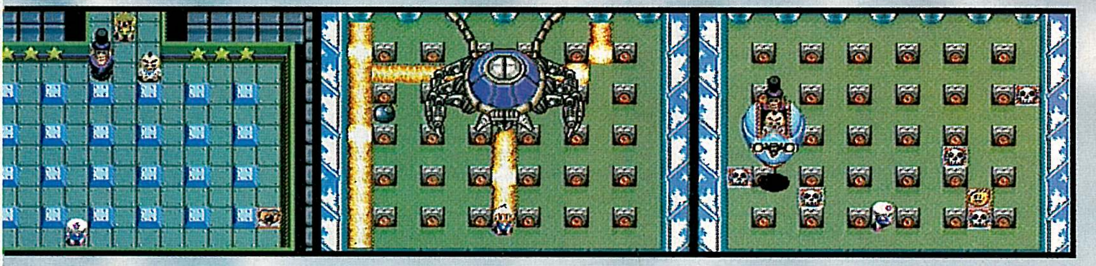
Te vendrá bien saber un para detalles antes de ponerte a jugar. Uno, que hay iconos muy útiles escondidos tras algunos bloques. Y dos, cuidado con las calaveras, son bastante negativas y además pueden darte más de un disgusto en forma de hipervelocidad, hiperlentitud, etc.

El primero

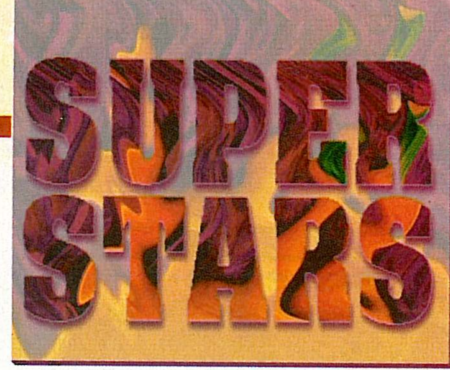
«Super Bomberman» inaugura temporada y cacharro. La temporada de la adicción y el cacharro "MULTITAP". Por eso es el primero, claro. Porque de original tiene poco: es simplemente una estupenda versión de algo con muchos años. Se abre pues una nueva era en esto de la diversión. A partir de ahora,se hará como en Bomberman, dejar a un lado la técnica (que sigue siendo bastante buena) para adaptarse a la afición simultánea. Que creemos que ahí está el futuro.













Dos ratones en el nuevo mundo

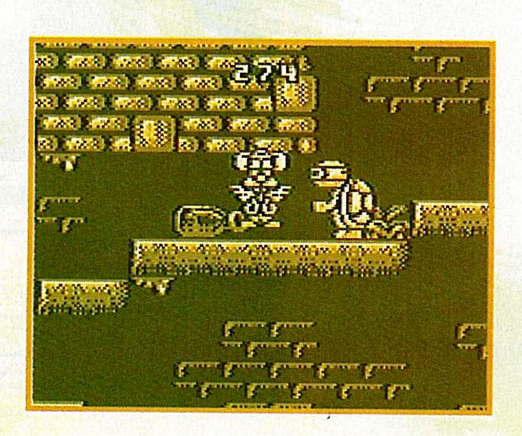
Fidgetts

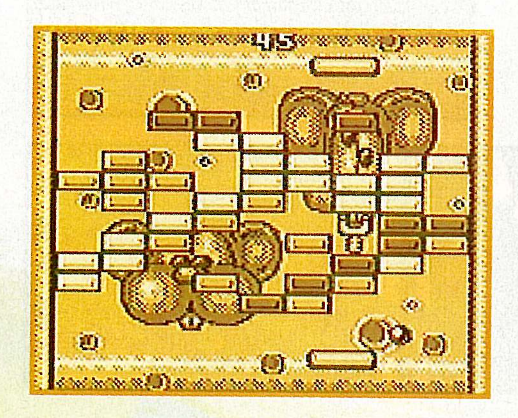
La compañía Elite viene a plantearnos un interesante reto: manejar a dos ratones de simpático aspecto por un complejo entramado obligandoos a estrujaros "la neurona" a tope. Su apariencia es inocente, pero seguro que estos dos personajillos son capaces de fundiros los circuitos.

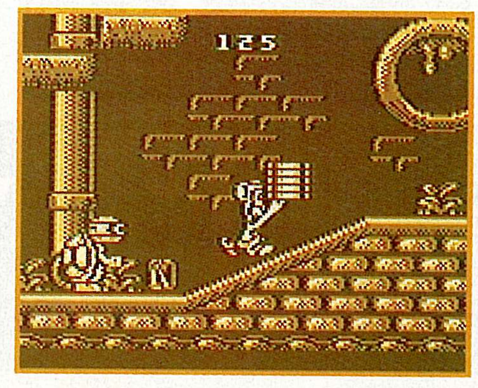
Hacía mucho tiempo que la familia Fidgget rumiaba la posibilidad de viajar hacia el Nuevo Mundo para hacerse con un pedacito de las riquezas que se contaba que allí existían. La pobreza que les rodeaba se hacía cada vez más insoportable: ni un mal trozo de queso que llevarse al hocico... Pero fue la llegada del tio Earl lo treminó de convencer a Mamá y Papá Fidggets de que tenían que emigrar lo antes posible.

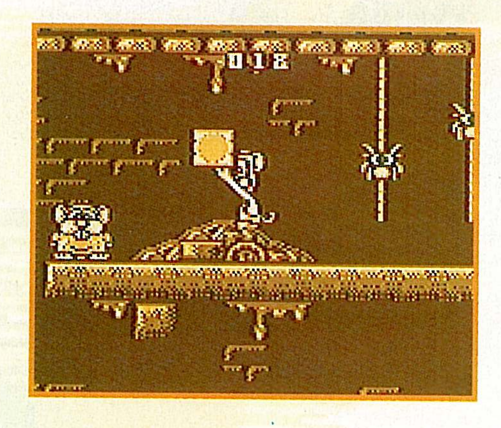
Su aventurero tio les repitió las historias que ya habían oido mil veces y añadió un detalle fundamental que hasta entonces se les había ocultado: los gatos estaban prohibidos en América. Ante tamaña suerte la pequeña familia no esperó mucho más para emprender su aventura. Empacaron sus escasas pertenencias, estudiaron el horario de salida de los barcos y aguardaron pacientes la llegada del carro del frutero. En este carro, -si las cosas iban bien-, se plantarían en el puerto un par de horas antes de que el barco zarpara.

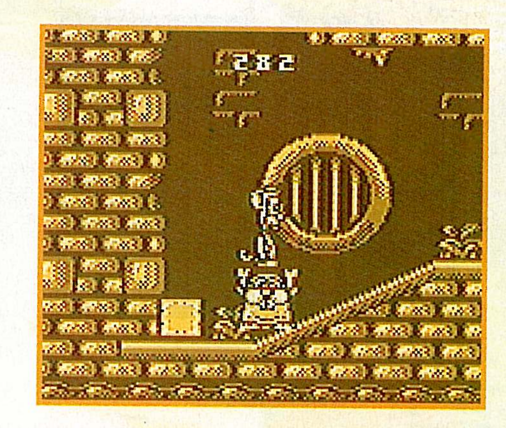
Con la monotonía del camino y la caía de la noche, todos terminaron por quedarse dormidos... Pero tuvieron un repentino despertar: un agudo grito les sacó a todos de su sueño justo a tiempo de ver cómo el gordito Freddy desaparecía por el borde del carromato. La cara de desaliento de Má y Pá Fidggets se tornó en estupor cuando vieron cómo su otro retoño, el atlético Frankie saltaba











en pos de su hermano prometiendo que se encargaría de rescatar a Freddy. Pero, ¿quién se encargaría se rescatarle a él?

Carrera contra el reloj.

Tras su aparatosa caída los dos hermanos han terminado, tras mil y un rebotes, en el interior de las apestosas alcantarillas de la ciudad. Para salir de ellas tendrán que demostrar lo bien que se complementan a la hora de enfrentarse a obstáculos y enemigos. Freddy, orondo y tranquilote, no es capaz de saltar más allá de su barriga y Frankie, todo agilidad, tendrá que encontrar la manera de hacerle accesibles los lugares más recónditos de las cloacas. Difícil papeleta teniendo en cuenta que en cada nivel los segundos estarán contados y no pueden permitirse ni un sólo error.

La única ventaja que tienen es que la familia Fidgets es conocida por su desquiciante cabezonería y que para hacerlos desisitir hace falta algo más que unas cuantas arañas, un par de tortugas o una carrera loca por las alcantarillas.

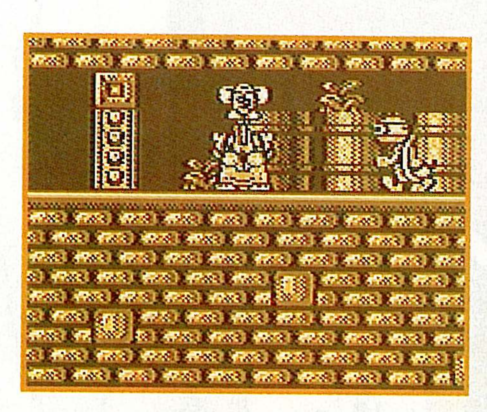
Con tu ayuda y una pizca de suerte seguro que esta singular pareja acabará por encontrar el camino que ha de llevarles al puerto, donde les espera el resto de su familia.

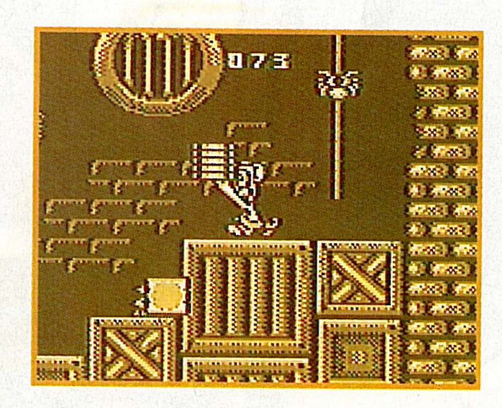
Dicho así parece muy sencillo, pero echando un ojo al tremendo mapeado que tienen por delante, la cosa se presenta caliente. Las cuatro enormes fases que Freddie y Frankie tienen que recorrer están compuestas de múltiples niveles de creciente dificultad: la combinación de bloques, interruptores y trampolines será cada vez más complicada y, por si fuera poco las municiones del tirachinas son más bien escasas. Visto así, ¿a que la cosa cambia?.

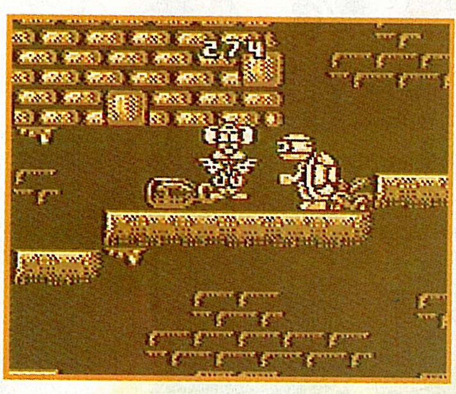
La inteligencia del ratón.

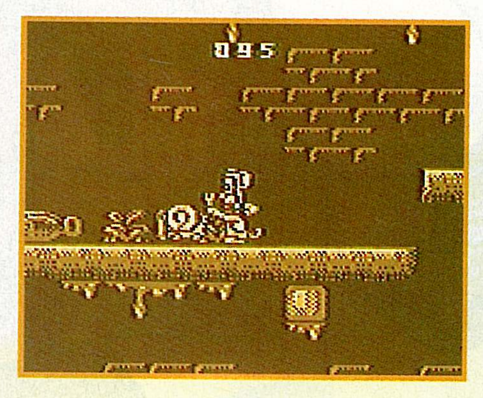
Si hasta ahora los ratones eran conocidos por su habilidad de correr y esconderse, a partir de este cartucho tendremos que reconocer el valor de su inteligencia. Porque los Fidggets han demostrado que no hay nada más listo que un ratón en apuros buscando el modo volver loco al sufrido jugador que intente ayudarle a salir del atolladero.

La loca carrera de los Fidggets os transportará por insospechados parajes llenos de obstáculos en apariencia insalvables y os enfrentará a puzzles de difícil solución. En definitiva, os veréis atrapados en la simpatía de un par de roedores incorregibles que conseguirán, sin duda, que os lo paséis en grande. ■

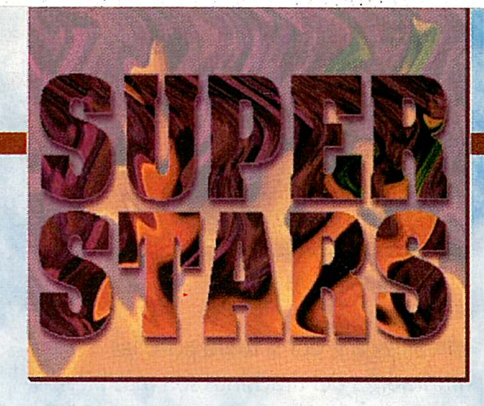


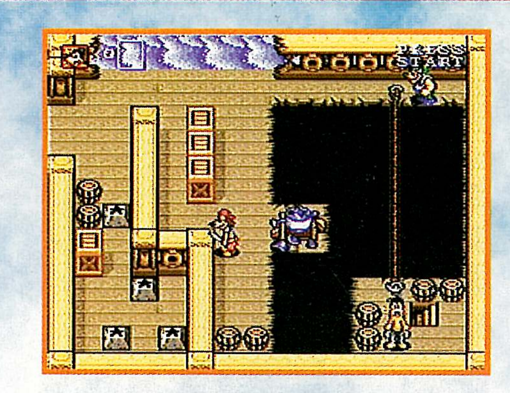


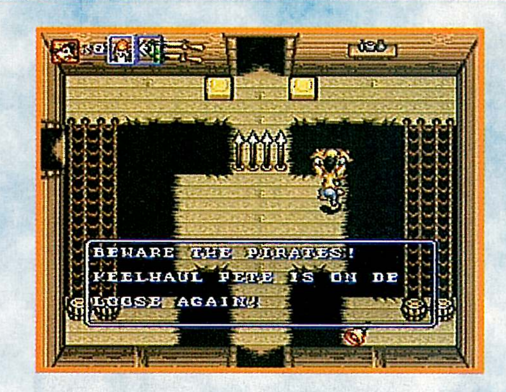












GOOF TROOP

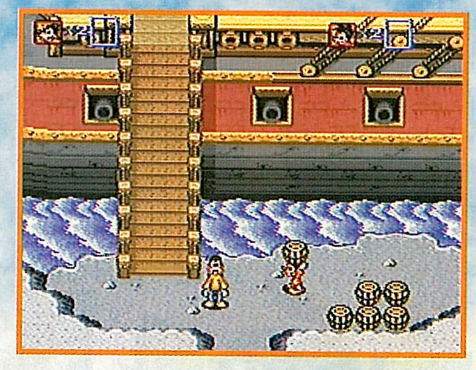
Pescando problemas

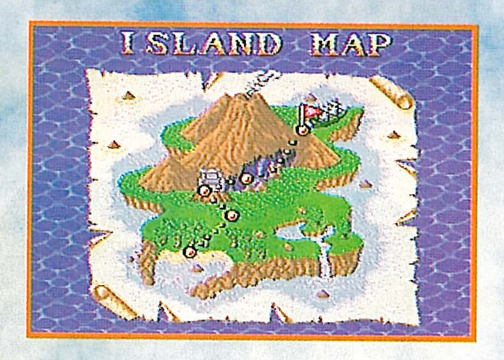
No sabemos qué misterioso maleficio se ha cebado con el pobre Goofy. El caso es que un tranquilo día de pesca con su sobrino se ha convertido en la más peligrosa de las aventuras.

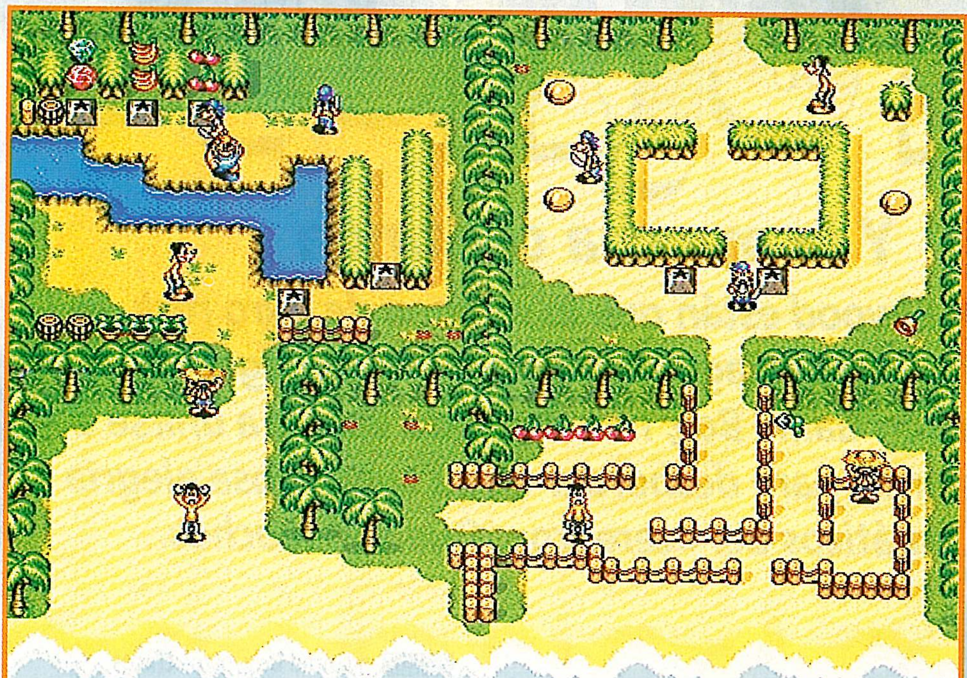
Era una maravillosa mañana de primavera. Goofy se había levantado temprano y, en compañía de su sobrino Max y de un par de colegas, Pete y P.J., se encaminó hacia la bahía a practicar su deporte favorito: la pesca.

Nete Barkin, un joven desaliñado famoso por su afición al Whisky, les alquiló una pequeña barca. Sin embargo, Nete en realidad no hacía más que seguir los malvados planes que el pirata Ruiperator había tramado: debía conducir la barca hacia el galeón pirata, para apresar allí a Goofy.

Pero como a los malos nunca les sale nada bien, justo en el instante en que Ruiperator iba a poner su garfio sobre ellos, Nete se arrepintió de lo que estaba haciendo y decidió meter la marcha atrás. Lamentablemente, la maniobra de retirada no fue suficiente... La barquichuela hizo un trompo y los amigos







Como veis, os hemos construido un pequeño mapa para que os hagáis una idea de cómo son los escenarios en los que se desarrolla esta divertida aventura.

de Goofy cayeron al agua, siendo apresados por el pirata.

-«¿Qué les digo yo ahora a sus padres?»- se lamentaba Goofy.

- «No te preocupes, conozco su guarida y no por puedo menos que llevaros a ella»- respondió Nete.

Así pues, Goofy y su sobrino Max se encaminaron hacia la isla maldita de Spoonerville con el único propósito de rescatar a Pete y P.J.

¡Manos a la obra!

La mecánica del juego consiste en lo siguiente: Goofy o Max, o ambos en la opción de dos jugadores simultáneos, deberán ir superando pantalla tras pantalla hasta llegar a su objetivo. Hay ocasiones en que para avanzar, simplemente deberemos destruir a los enemigos arrojándoles objetos. En otras, sin embargo, necesitaremos hacernos con un tablón que nos permita cruzar un río, o encontrar una llave oculta, o colocar determinados bloques en el sitio indicado, o charlar con los lugareños... ¡Vamos, que hay que ser tan diestro en el manejo de los botones como hábil en el uso del coco!

Pero tranquilos, porque en esta aventura tampoco faltarán ni enemigos "de los grandes", -ya que hay un par de guardianes por nivel-, ni una variada colección de objetos, ya que en vuestro camino encontraréis pistolas de cuerda, velas, palas, campanas, barriles, cerezas, diamantes, platanos... objetos todos con una utilidad determinada que deberéis ir descubriendo a lo largo del juego.

Ruptura con la tradición

La última creación del binomio Capcom-Disney se aleja un poco de lo que nos tiene acostumbrados últimamente. La espectacularidad que han imprimido a otras recientes creaciones -«Aladdin» y «Magical Quest»-, ha sido sustituida por un cartucho estratégico y con un componente de adicción muy elevado.

Gráficamente, «Goof Troop» es un cartucho correcto, nada más, pero da igual, porque el juego mantiene intacto el encanto de Disney y la calidad de las producciones de Capcom.

Esto se traduce en diversión a tope y en una jugabilidad de muchísimos kilates, que además se multiplica enormemente en la opción de dos jugadores. ■





The Blues Brothers

Y la marcha continúa

Jake y Elwood están que lo rompen de puro rock. No contentos con protagonizar dos grandes juegos, tanto en N.E.S. como en Game Boy, han decidido volver a unirse a la gente Nintendo para desbordar de su contagiosa alegría a los fanáticos del «cerebro». Que son muchos.

En Game Boy, estos chicos convencieron a base de plataformas y ciertas dosis de estrategia. En N.E.S., todo iba a base de saltos, a cada cual más complicado. Y en Super, la cosa se mezcla para lucir un juego que tiene de todo: plataformas por doquier, mucha estrategia (sobre todo jugando a dobles), interminable búsqueda de entradas y salidas y mucha, muchísima velocidad. ¡Ah!, y con la música de la peli de fondo, por supuesto.

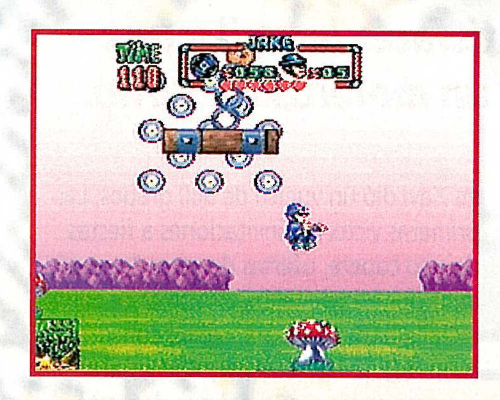
Pero antes de entrar de lleno en el juego, vamos a ver por qué razón Jake y Elwood vienen a enturbiar la paz de los 16 bits de Nintendo.

En busca del "jukebox" perdido

Todo está ya preparado. Alcanar, uno de los pueblos más bonitos del litoral catalán, ha sido el lugar elegido para albergar el último concierto de los B. B.





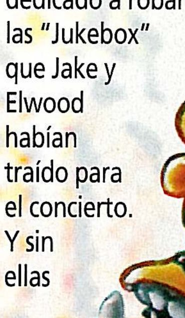






En la zona de la playa que comprende el Oscar's y La Luna (los pubs más famosos de la comarca) se ha levantado la estructura del escenario. Todo el mundo está ya dentro del recinto. Faltan 2 horas escasas y las gentes aguardan con impaciencia el comienzo. Pero, ¿porqué no salen? ,¿qué les pasa a estos chicos? Pues resulta que un peligroso grupo de macarras radicales y amargados se habían dedicado a robar todas las "Jukebox" que Jake y Elwood habían traído para el concierto. Y sin ellas sería imposible llevar a cabo el concierto. Así que ¡manos a la obra!, se dijeron uno a otro. Se pusieron su sombrero y salieron dispuestos a recorrer todos los alrededores en busca de las máquinas.

Ya sabemos más o menos lo que debemos hacer. Sobre una base plataformera, la mecánica del juego consiste simplemente en guiar a Jake o a Elwood si jugamos sólos, o a ambos si jugamos a dobles, hasta el Jukebox que hay en cada fase. Por cierto, que no siempre será sencillo encontrarlo ni tampoco acceder a él. Al fin y al cabo hay 34 niveles si jugamos en solitario, y 25 si lo hacemos a pares.

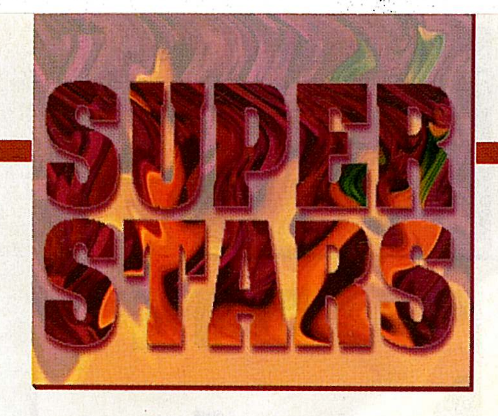




A ritmo de Rock´n Roll

Todo en los Blues Brothers es frenético. La rapidez de movimientos, la velocidad del scroll, la música... Y es que todo lo que viene apadrinado por la pareja más marchosa de Hollywood está impregnado por su magia. De acuerdo que no es uno de los grandes juegos de plataformas para Super Nintendo, y vale lo de que no se convertirá en punto de referencia para posteriores realizaciones. Pero lo que nadie puede negar es que todos sus cartuchos, en especial éste, tienen algo que nos obliga a pegarnos a la pantalla. Será que entretienen todo lo del mundo y más, y que eso es lo que cuenta. ■





La velocidad ya tiene nombre

Se estrena Super Nintendo en el mundo de las dos ruedas con la velocidad como arma y convencer por objetivo. La apuesta se llama «GP-1», viene de lejos, de tierras japonesas, con la ilusión puesta en satisfacer las mil y una ansiedades de los mil y un moteros de turno.



Para algunas personas, el ritmo trepidante y frenético de la vida moderna no es suficiente para calmar ciertas ansias, por lo que se ven obligados a buscar nuevas y explosivas emociones. Uno de los ejemplos más claros de este espíritu aventurero lo ilustró Xavi Abad.

Este joven, de apuesta figura y mentalidad netamente competitiva, se forjó en el mundo de las dos ruedas siendo apenas un chavalín en funciones de repartidor de periódicos. Conocido por todos como el "Rayo de Argüelles", aquí el chaval era el más veloz, audaz y único capaz de romper todos los registros cronométricos de "Pizza Peppinno" con su vespino trucado.

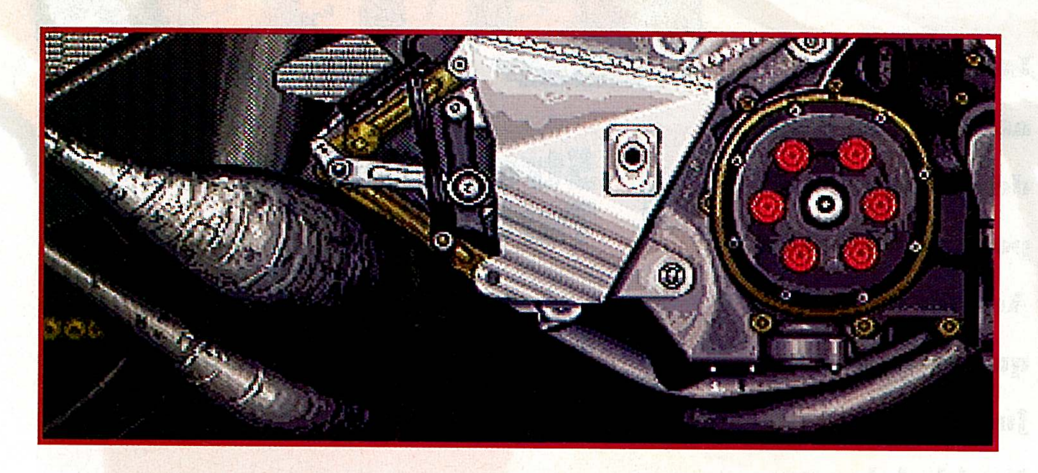
Con el paso del tiempo, su fama fue creciendo como la espuma hasta que una mañana de mayo, un gordo moreno y sonriente, dueño de una multinacional manchega del melón, se acercó a su casa con una oferta que Xavi no pudo rechazar. Nuestro veloz amigo acababa de convertirse en el piloto estrella de la escudería "Amotos Espanzurraoras", debutante en la categoría reina del motociclismo mundial.

A partir de ese momento, la vida de Xavi dió un vuelco de 360 grados. Las primeras victorias, invitaciones a fiestas de alto copete, ofertas de otros "teams", anuncios en televisión, un romance con la estrella Rosy De Palma, comer con cubiertos..... Ciertamente, Xavi estaba inmerso en un sueño del que despertó bruscamente tras una aparatosa caída en el Gran Premio de Alemania.

El informe médico no dejaba dudas: "En este tipo de golpes tan fuertes, cinco de cada diez pilotos son casi siempre la mitad... Tras un concienzudo examen del paciente hemos encontrado cerca del brazo derecho, aunque en el lado contrario, otro brazo de igual aspecto al que hemos llamado "brazo izquierdo". El caso no es muy grave pero recomendamos el abandono de toda práctica deportiva de alta competición"..



GP-1



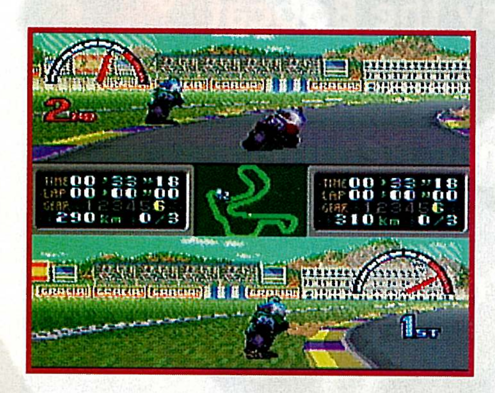
Más realismo imposible

La etapa de piloto parecía haber llegado a su fin, ¿a su fín? Bueno, un buen día se presentó la compañía japonesa de videojuegos "Atlus" con un nuevo programa de motociclismo para Super Nintendo llamado «GP-1», e invitó a Xavi a que realizara una prueba a fondo. Sin pensárselo un sólo instante, el monstruo de las dos ruedas enchufó este sensacional cartucho deportivo de ocho megas y quedó sorprendido de la extraordinaria calidad gráfica. Detalles como derrapes con la huella de neumáticos sobre el asfalto, caídas, caballitos, habían sido trasladados a la pantalla con todo realismo y precisión.

A esa bella realización pudo sumar 6 modelos distintos de potentes motos -aunque algo trucadas- y los 6 mejores mecánicos del Mundial. Además de, por supuesto, todas las dificultades propias de los circuitos: chicanes o curvas súper cerradas que, para colmo, estaban perfectamente indicadas con flechas, por lo que resultaba relativamente sencillo anticipar las trazadas.

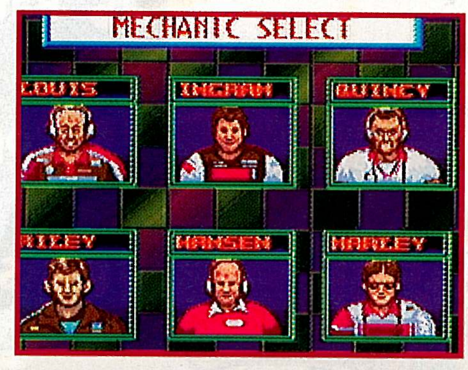
No tan fácil resultó el enfrentamiento de fuerzas con 15 rivales de altísima talla que, la verdad, no dudaban en lanzarse contra nuestro piloto en cada curva. Es más, a medida que Xavi iba haciéndose un hueco entre los mejores, los bravos pilotos se iban volviendo más peligrosos, más veloces, con lo que mantenerse en cabeza requería la ayuda de los mecánicos en la modalidad "Tune Up".

Cuando ya creía dominarlo todo, le recomendaron que se enfrentara en el modo "Versus" con una nueva estrella del motociclismo. Con dos jugadores simultáneos la cosa cobraba otra dimensión y la jugabilidad alcanzaba cotas altísimas, por mucho que no se pudiera participar en los Premios. A pesar de este detalle, el juego mereció, y merece, el aplauso de todos. ■

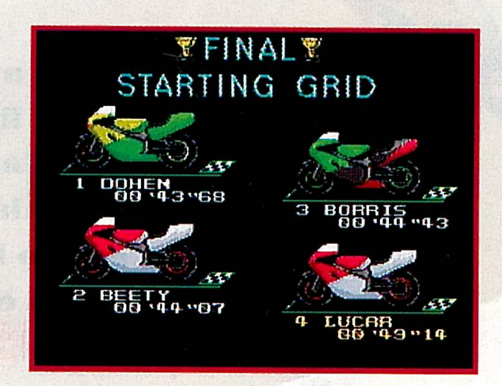


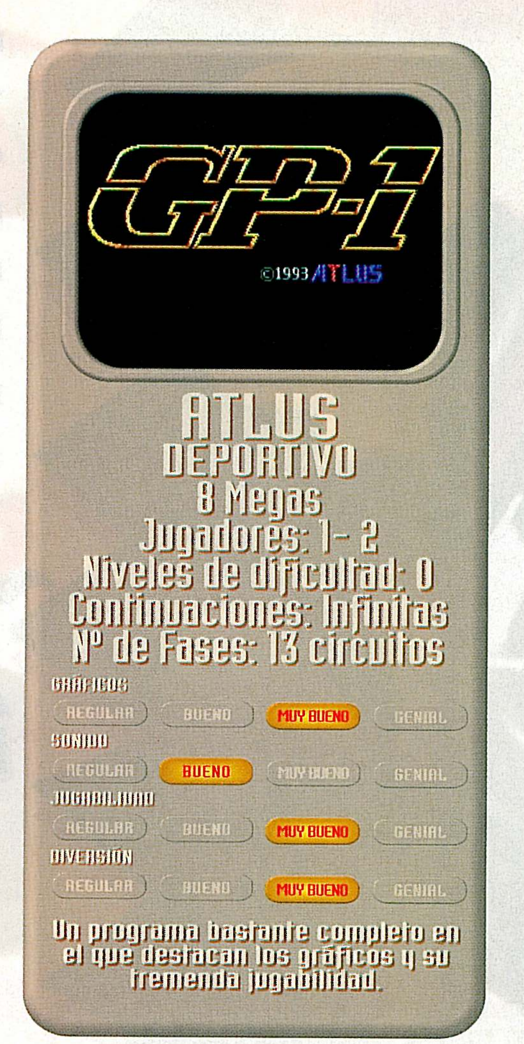
La opción de dos jugadores pone bien a las claras la potencia de la Super y la adicción de este cartucho.







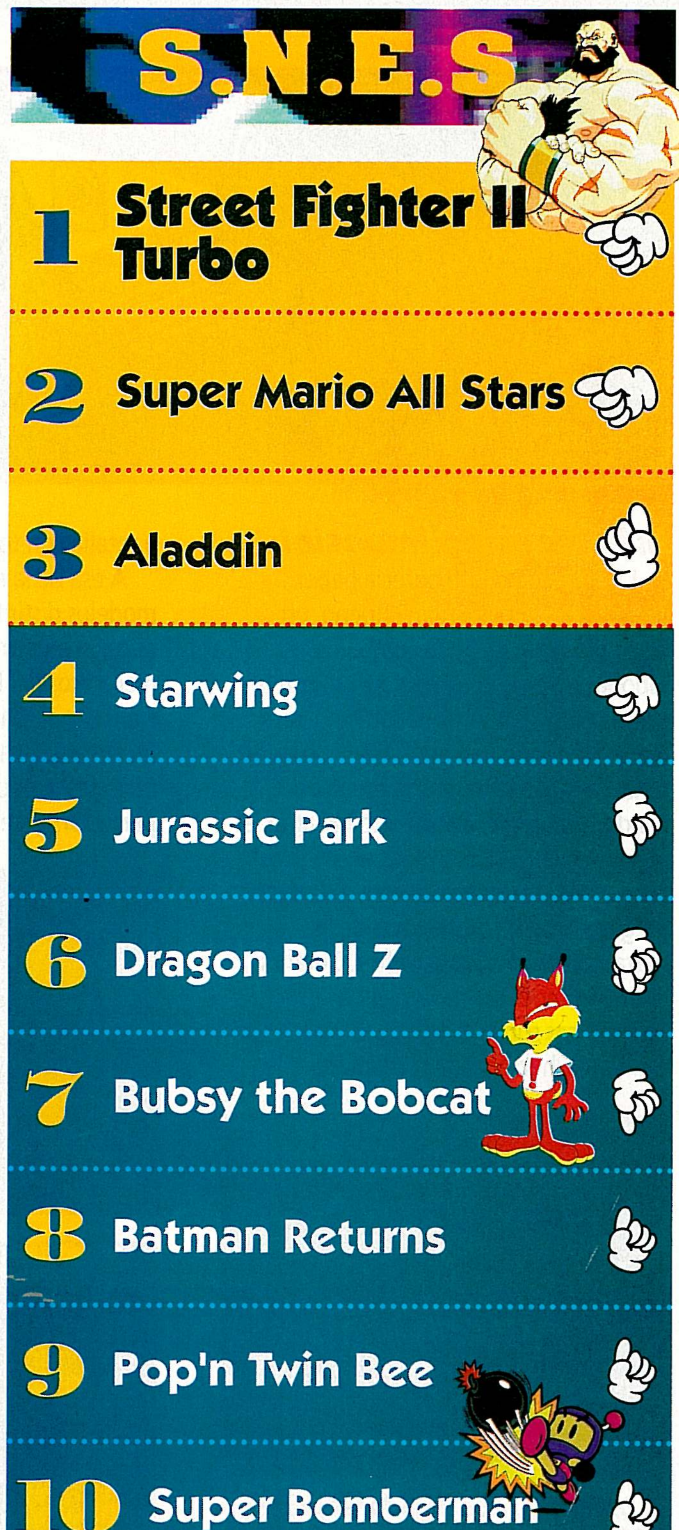




LOS TOP 10

NOVEDADES

Leed con gran atención la lista de este mes, porque Nintendo Acción considera que éstos son los juegos de la Navidad, los que más se van a vender, los que más se van a comprar. Que sí, que hay muchos otros, y que la cosa va en gustos, pero si os fijáis, veréis que sólo están los mejores, los grandes, los imprescindibles, los que merecen la pena, ¡caray!



DARKWING DUCK

La gran entrada del mes se llama «Aladdin». Es también, no vamos a ponerlo en duda, la gran entrada del año, así que no lo perdáis de vista. Pronto, estará el número 1. Al tiempo.



N.E.S.

1. Super Mario 3
2. Maniac Mansion
3. Ultimate Stuntman
4. Asterix
5. Battletoads
6. Panic Restaurant
7. The Jetsons
8. Batman, The Return of The Joker
9. Hammerin´ Harry
10. Nes Open



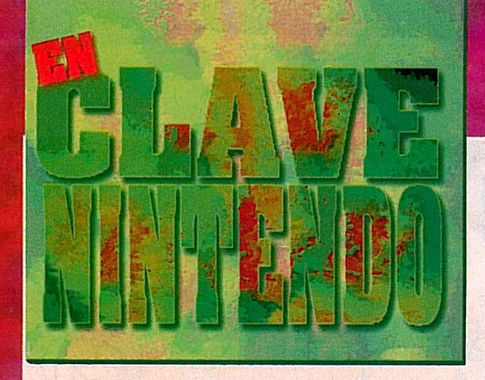
GAME BOY

1. Zelda: Links Awakening
2. Super Mario Land 2
3. Mystic Quest
4. Asterix
5. Looney Tunes
6. Top Rank Tennis
7. The Humans
8. Darkwing Duck
9. Megaman 2
10. Pang

Sin variaciones. Este mes nos vamos de vacío en N.E.S. Qué le vamos a hacer, ya vendrán nuevos juegos. De momento, nos conformaremos con jugar un rato con el tercer Mario.

Recibimos con un fuerte aplauso a las tres nuevas entradas del mes. Al rey de las máquinas, a los dibujos de la Warner y al pato más pato de Capcom. Llegaréis lejos.





CÓMO ACCEDER A LA SPECIAL CUP

Aquí tienes un truco que te permitirá acceder a la "Special Cup" sin necesidad de triunfar en los circuitos normales. Lo primero que debes hacer es **seleccionar una carrera a dos jugadores** o la opción **"Time Trial"**. Acude después a la opción "Copa Mushroom"y, **a continuación, presiona L, R, L, R, L, L, R, R** y **A** en tu mando.



Trucos y estrategias para ganar siempre

CASTILLO DE BOWSER 1

Coge una pluma y después golpea las "flechas de velocidad" que verás a la derecha. Presiona entonces **izquierda a la vez que aumentas la velocidad** y, acto seguido, **salta sobre la lava**. ¿Verdad que ahora ya es un poco más fácil salir airoso de aquí?

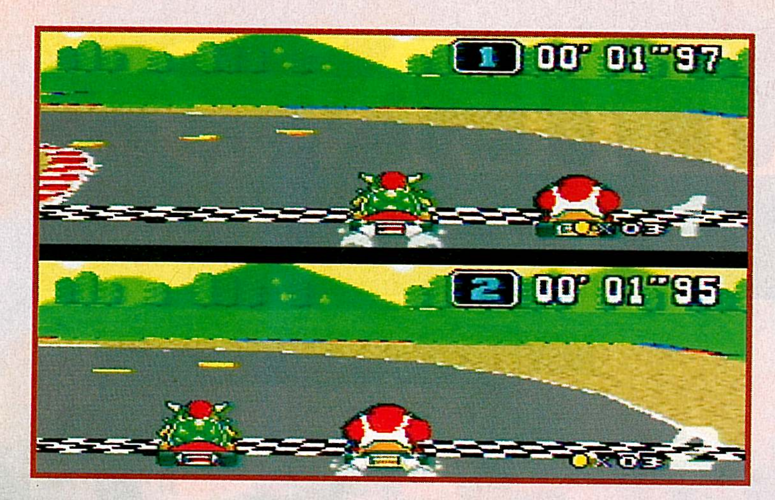
CASTILLO DE BOWSER 2

Sigue al pie de la letra estas simples instrucciones, si no quieres acabar el último en este circuito. **Coge** de nuevo **una pluma**, como en el caso anterior, y utilízala después para **saltar sobre la lava** que verás **justo al lado de la señal de Stop.**

CASTILLO DE BOWSER 3

Siempre buenos consejos. **Atrapa la pluma y golpea la primera flecha de aumento de velocidad**. Mientras continúas acelerando, **presiona derecha y volarás** sobre la lava.







CIRCUITO DE MARIO 2

Cuando estés **sobre una rampa, prueba a pulsar izquierda**. Si lo haces en el momento justo, **aterrizarás sobre un saltador secreto,** situado algo más allá de la hierba que rodea al circuito. Con un poco de suerte, **esta nueva rampa te catapultará al final del circuito** CHOCO.

CIRCUITO ISLAND 2

Coge una pluma, y una vez que atravieses la línea de meta, **gira a la derecha y salta la barrera**. Entonces, no tendrás más que **conducir marcha atrás** para volver a cruzar la meta. Anotarás otra vuelta en tu estupendo marcador.

PARA HACER DE MARIO UN ENANO

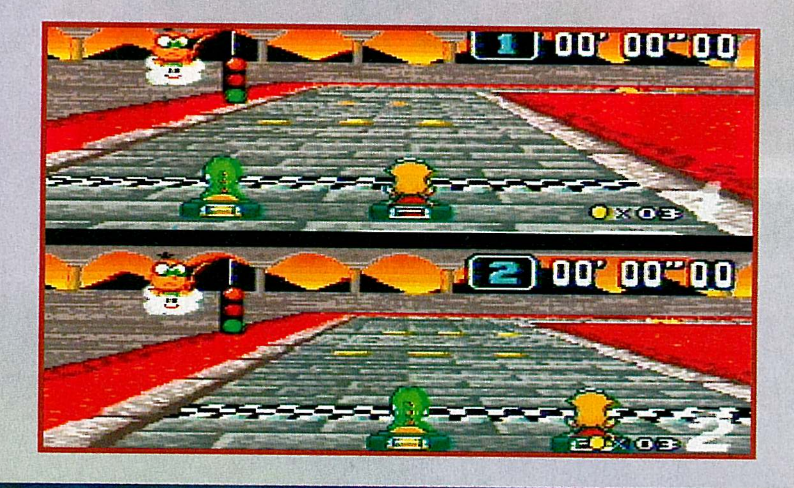
Cuando empieces un Grand Prix, vé a la pantalla de selección de personaje y presiona **Y junto al botón A**. Tu personaje se **hará más pequeño**, lo que significa que podrás **controlar mejor tu vehículo**, aunque también podrás ser pasto del resto de karts participantes.

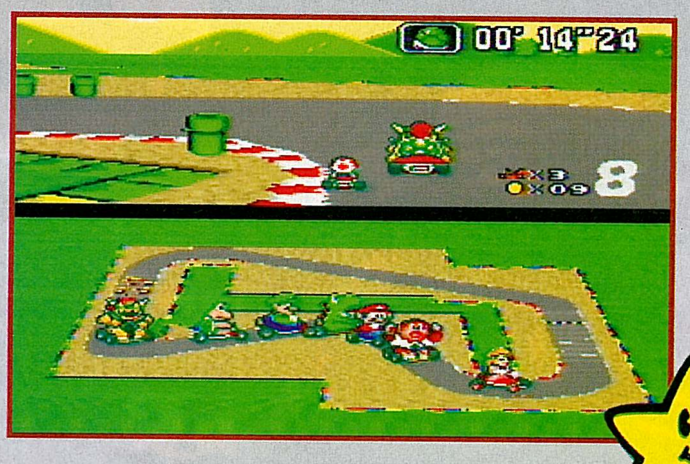
SALIDA RELÁMPAGO

Este truco debes realizarlo nada más empezar a correr. Con él, lograrás **ponerte en cabeza al comenzar el recorrido**. Para ello deberás esperar hasta que la **primera luz que indica la salida parpadeé y suene**. En ese mismo instante, tendrás que pulsar-y mantener pulsado- el **botón B**. Cuando se apaguen las luces del semáforo, tu coche saldrá mucho **más rápido** que el resto. Ahora ya "sólo" debes **mantener las distancias y ganarás la carrera**. Casi nada. Pero no te confíes y pierdas de vista al resto, ¿eh?

CARRERA CONTRA UN FANTASMA

Vé a la pantalla de selección de jugadores, donde encontrarás la imagen de Mario. Pulsa **Start en el mando de control 2** y verás como aparecerán las letras **"COM" sobre la cabeza de la princesa**. Selecciona el personaje con el que quieres participar, usando el mando de control 1, y el conductor de "COM", utlizando el mando 2. Cuando empieces a competir (Time Trial), verás que **el conductor controlado por la consola es una imágen fantasmagórica**.







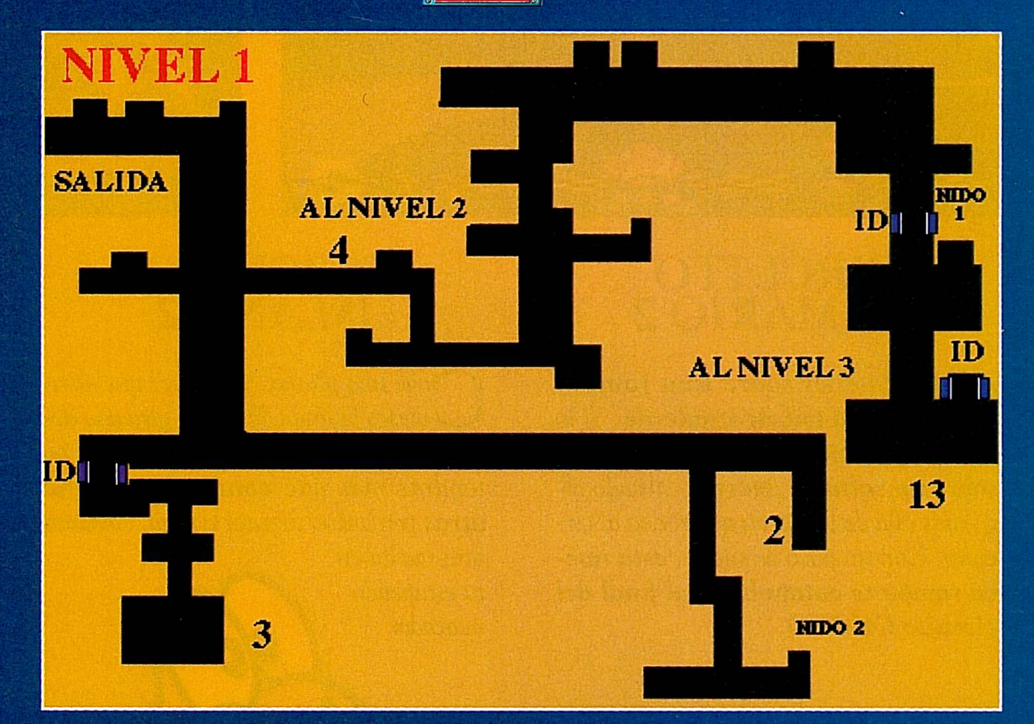
ALIEN 3

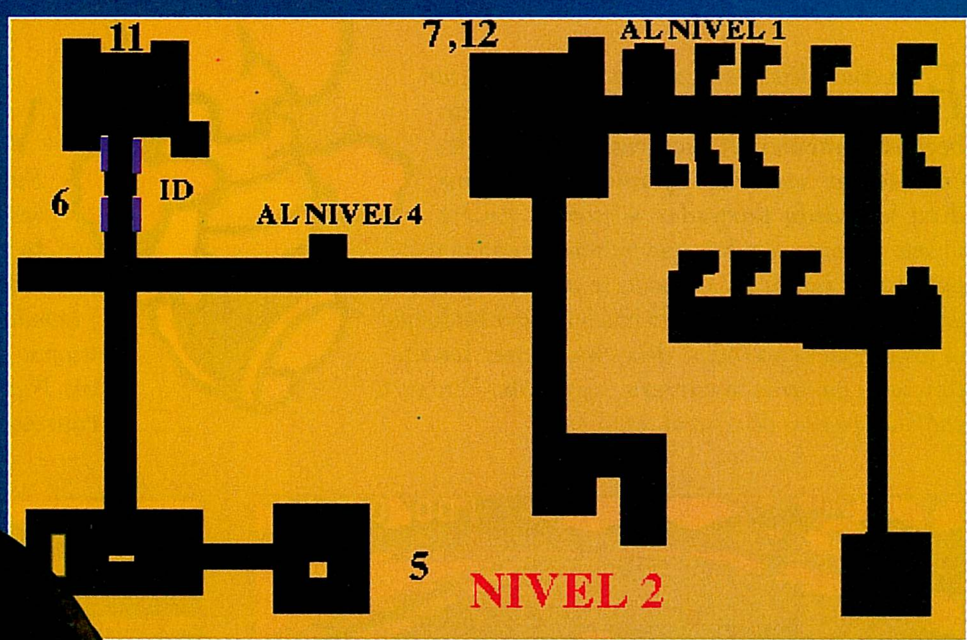
GAME BOY

Pasos para acabar ¡ya! «Alien 3»

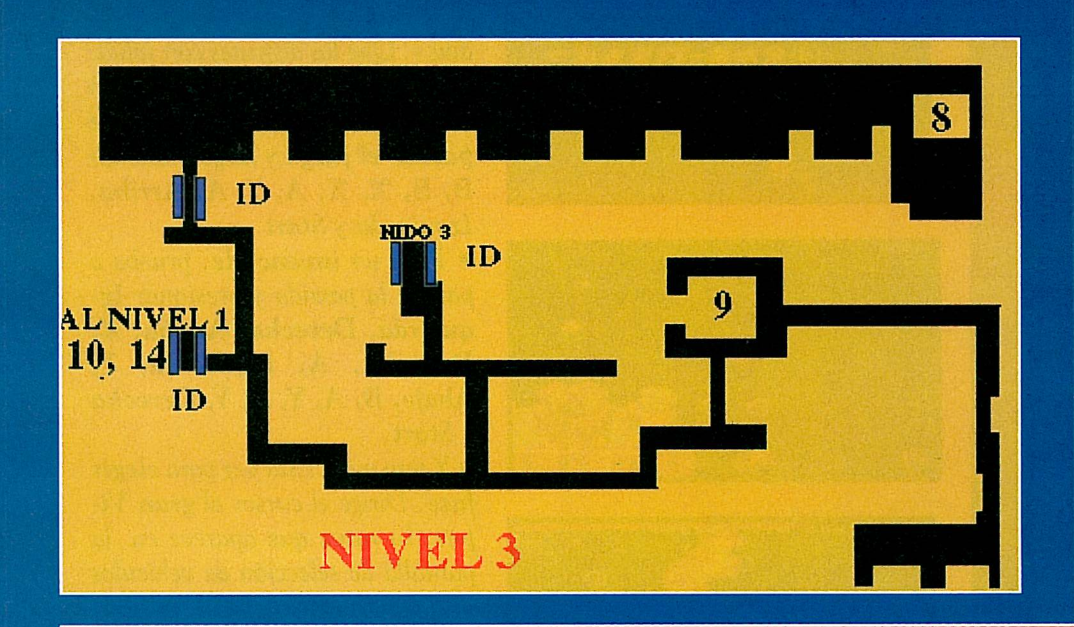
Cada número es una acción que se corresponde con su situación en el mapa.

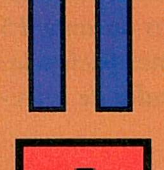
1- Conseguir el **"cattle prod."**
2- Conseguir la **tarjeta ID 1**.
3- Hacerse con **el mapa**.
4- Dirigirse al **nivel 2**.
5- Obtener la **tarjeta ID 2**.
6- Conseguir el **arma**.
7- Regresar al **nivel 1** para poder acceder al **nivel 3**.
8- Reunirse con **Bishop**.
9- Conseguir el **"blow torch"**.
10- Volver al **nivel 1** y desde allí acceder al **nivel 2**.
11- Conseguir el **lanzallamas**.
12- Otra vez al nivel 1 para eliminar los **nidos de aliens 1 y 2**.
13- Dirigirse al **nivel 3** y eliminar **el nido 3**. De esta manera conseguirás la **tarjeta ID 3**.
14- Ir al **nivel 2** y desde allí al **4**.
15- Conseguir las **herramientas para activar a Bishop**. Abandonar las herramientas.
16- Limpiar el **nido de aliens 3** y conseguir el **"smart gun"**.





17- Dirigirse al **nido 5** para acabar lo antes posible con él.
18- Por último, **regresar atravesando todos los niveles anteriores**, y claro está, teniendo cuidado con los **pequeños alienígenas**. Después de esta hazaña, **aparecerá la Reina Alien**. Serás incapaz de hacerla daño, así que dirígete al **nivel 4**, consigue el **cuchillo y activa el pistón. Pan comido.**

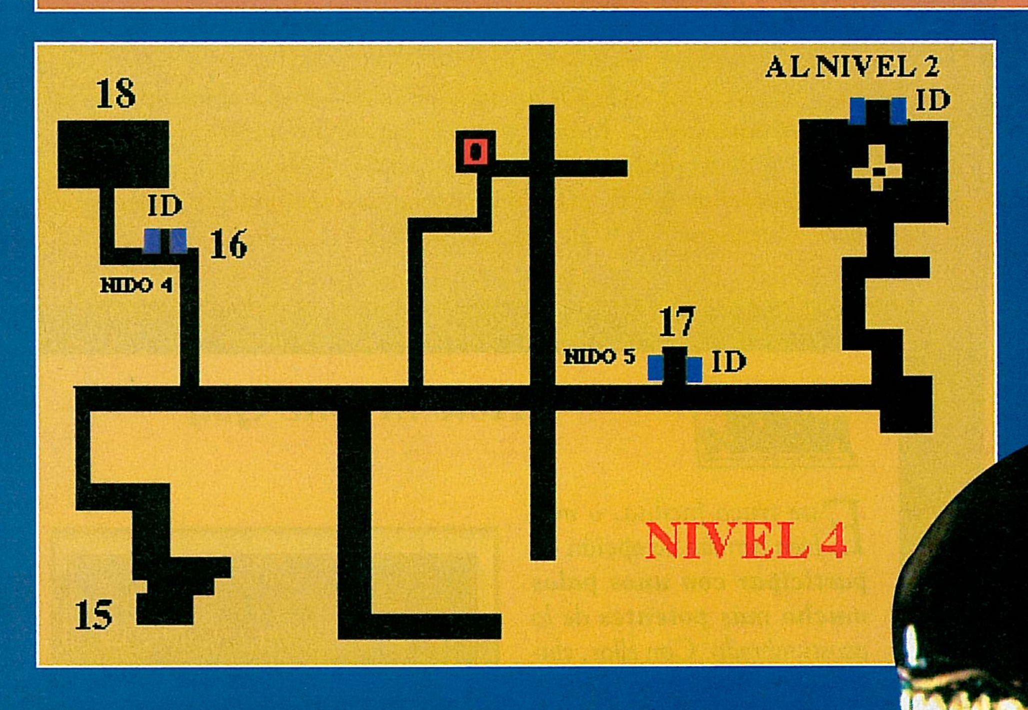




LAS BARRAS AZULES SIGNIFICAN QUE ES NECESARIO POSEER UNA TARJETA ID PARA ATRAVESAR EL CORREDOR.

S I M B O L O S

ESTE ICONO REPRESENTA EL INTERRUPTOR QUE DEBES CONECTAR PARA ACTIVAR EL FUNCIONAMIENTO DE LOS PISTONES.



Destronando a la Reina Alien

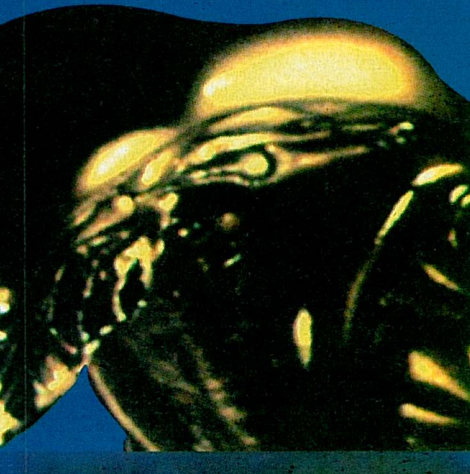
19- **Corre** *alrededor de la reina para depositar los* **pistones** *y continúa* **moviéndote** *hasta que la señora te sorprenda. Será entonces cuando deberás ir* **acercándote lentamente** *hacia el monstruo y, a la más mínima oportunidad,* **activar el cuchillo**. *Así conseguirás que nuestra hembra te siga. Por una vez...*

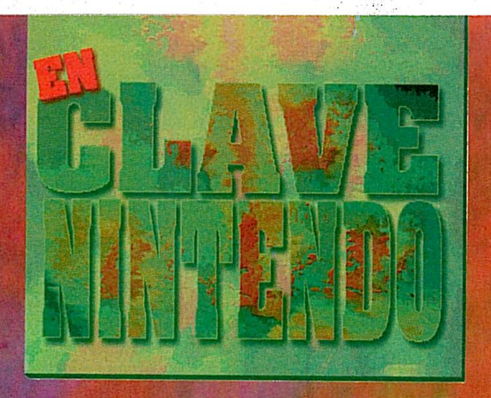
20- *Continúa haciendo lo mismo, es decir, atraerla, hasta que* **quede atrapada por los pistones**.

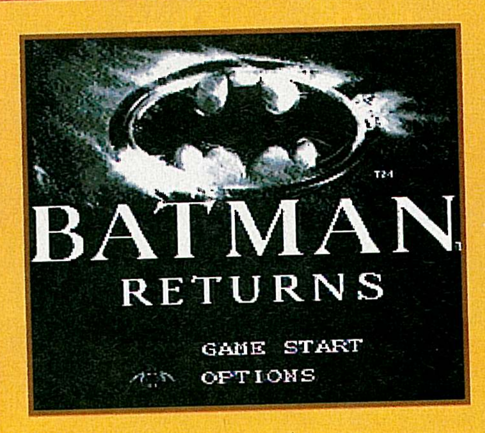
21- **Sal** *de allí por la puerta del* **furnace**. *Verás como la gran* **Reina queda atrapada por el pistón**.

22- *Ahora puedes* **escapar del planeta**, *siempre que regreses al nivel 3 y* **uses a Bishop en el EEV**.

23- *No pierdas de vista el mapa. Cada vez que te invitemos a hacer algo, echa un ojo a ese número y quédate con la sección en que está. Sólo así podrás salir con vida del infierno alienígena portátil.*









Batman Returns

Hasta ahora habíamos oído ciertos rumores que afirmaban que los gatos tenían siete vidas, pero de lo que no teníamos ni la más mínima idea era de que los **murciélagos podían llegar a tener nueve**. Esto... claro, la cosa tiene truco; y Nintendo Acción, la solución.

Se trata de **mover al murciélago hacia** la función "Options" en la pantalla de presentación, y **allí pulsar Start**. A continuación, y en el **mando de control 2**, presionar **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A**.

Una musiquilla te avisará del buen funcionamiento del truco. Ahora, y con el **mando 1, desplaza al murciélago a la opción de "REST"**. Ante ti, nueve **maravillosas vidas** en pantalla.





Parodius







He aquí una pequeña recopilación de secretos sobre «Parodius». Que los disfrutes con salud:

- Para hacer que tus poderes estén siempre a tope, no tienes más que **pausar el juego** y luego presionar **B, B, X, X, A, Y, A, Arriba, Izquierda y Start**.
- Para ser **invencible**, prueba a pausar la partida y presionar **Izquierda, Derecha, Arriba, X, Derecha, A, Izquierda, Y, Abajo, B, A, Y, A, Y, Derecha y Start**.
- Y uno más. Esta vez para **elegir fase**. Dirige el cursor al **gran Viper, la nave** que aparece en la pantalla de selección de vehículos y, a continuación, pulsa **Arriba, Izquierda y X** simultáneamente. Mantenlos pulsados durante **15 segundos** y, si tienes paciencia, aparecerá una **pantalla de selección de nivel.**

GAME BOY

Raging Figther

Nada más fácil que hacer que un **jugador se enfrente a si mismo en este genial cartucho de lucha**. ¿ Qué cómo ? Simplemente presiona en la pantalla de título **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A y B**. Si ha funcionado, oirás un **sonidillo y aparecerá la frase "Command On"**. Tu mejor amigo te estará esperando para luchar.



Hole in One Golf

Este truco facilita, o más bien permite, la **opción de participar con unos palos mucho más potentes** de lo acostumbrado. Con ellos, claro está, podrás **recorrer unas mayores distancias**. Para lograrlo, bastará con que introduzcas tu nombre como **METAL PLAY.**

¡Ay!, si Seve supiera esto...



Este mes

HOBBY CONSOLAS

va a dar el golpe.



Y el golpe se llama «Eternal Champions», tiene 24 megas, sabe mucho de lucha y estará vivo en nuestra revista para deleite de los entusiastas que quieren conocerlo todo antes que nadie. Pero no será el único golpe. Os ofreceremos el Hobby Consolas con más páginas de su historia en el que nos volcaremos en la sección de novedades, con 109 páginas cargadas de diversión, en increíbles concursos en los que podréis conseguir 3 Neo Geo con un montón de juegos y un viaje a Disney World, Orlando, para cuatro personas, y en todas esas secciones que esperáis mes a mes. Estáis avisados. Preparaos para afrontar el mejor Hobby Consolas de la historia.





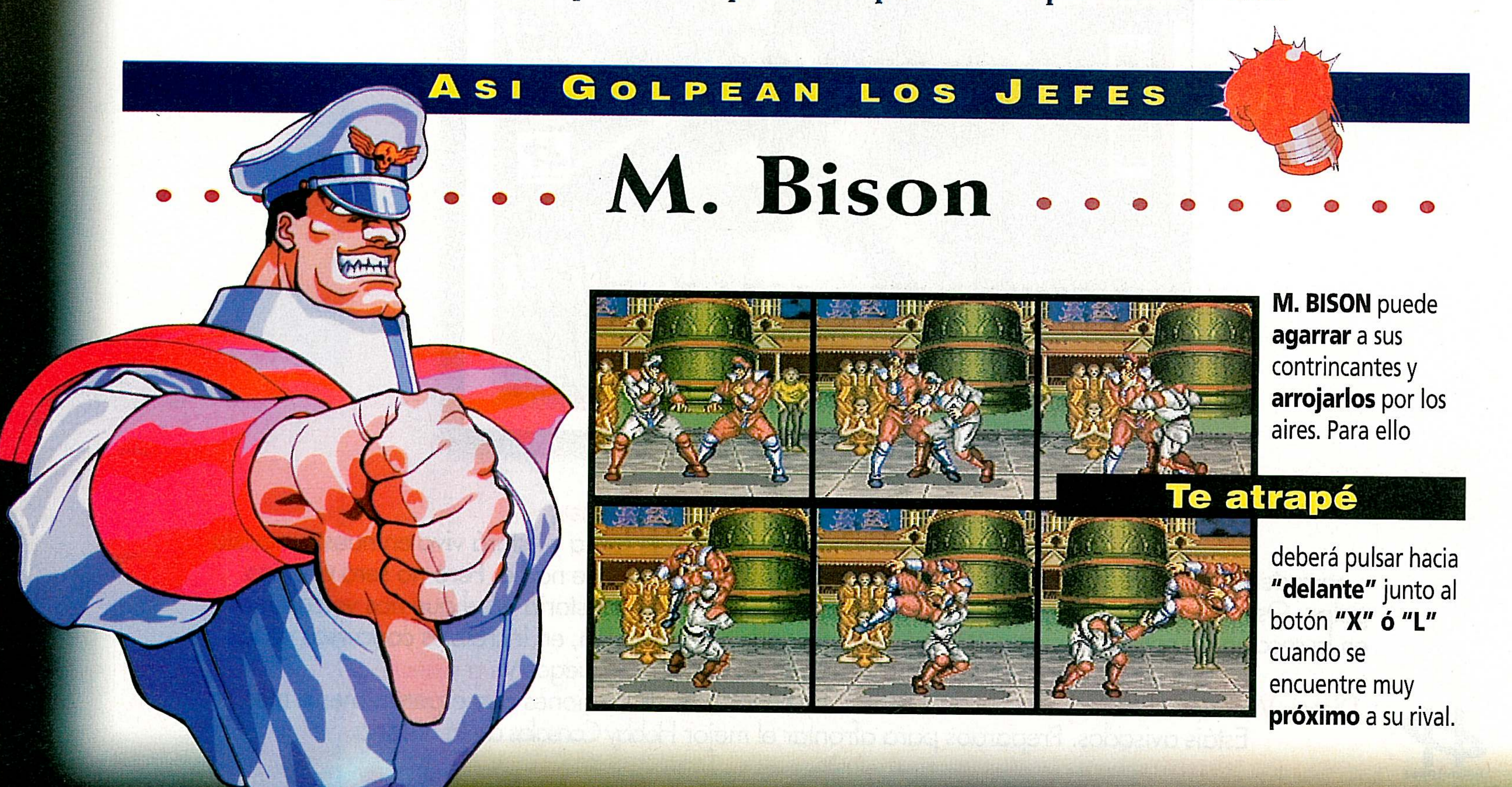
Gran Guía

para Dominar toda su Fuerza

Si eres de la onda «Street Fighter II Turbo» pero aún no sabes cómo sacarle el máximo rendimiento, lee esta guía. Si no tienes el juego y te gustaría saber porqué tienes que comprarlo, lee esta guía. Y si nunca antes habías leido nuestra revista, echa un ojo a esta guía. Y comprobarás que no te puedes desprender de ella.

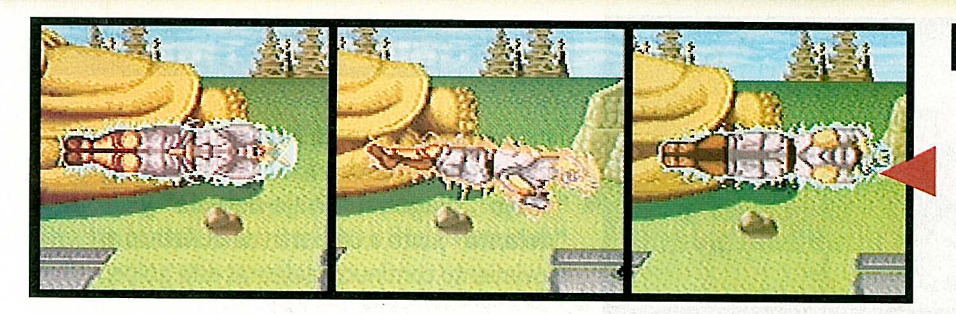
ASI GOLPEAN LOS JEFES

M. Bison



Te atrapé

M. BISON puede **agarrar** a sus contrincantes y **arrojarlos** por los aires. Para ello deberá pulsar hacia **"delante"** junto al botón **"X" ó "L"** cuando se encuentre muy **próximo** a su rival.

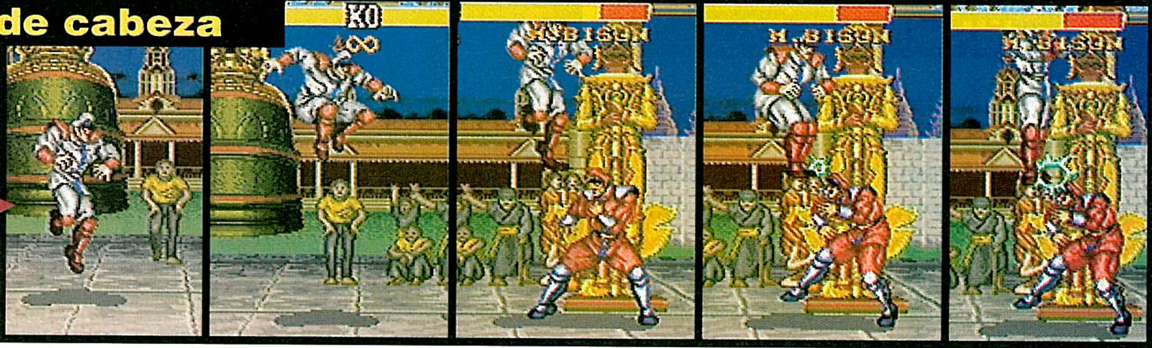


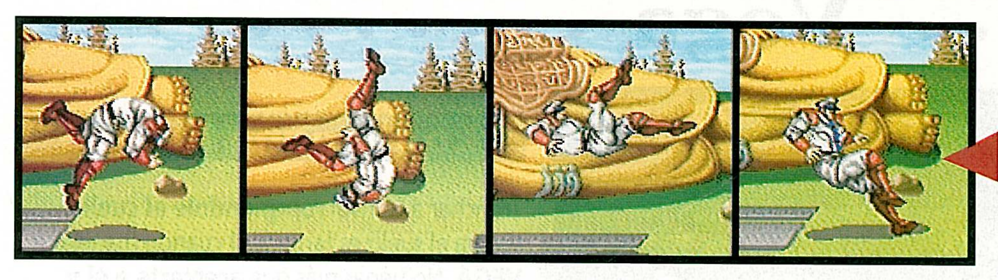
Psico-Triturador

Es uno de los movimientos especiales más vistosos de **M. BISON**. Se realiza presionando **durante dos segundos "atrás"** en el pad, e inmediatamente después hacia **"delante"** y cualquier **botón de puñetazo**. Si alcanzas a tu enemigo, éste caerá **carbonizado al instante.**

Zapateado de cabeza

No, no se trata de un paso de Sevillanas, sino de un golpe especial de **M. BISON**. Pulsa durante **dos segundos "abajo"** para acabar en la combinación **"arriba"** y **botón de patada.**





Patada Tijera

Esta efectiva patada se lleva a cabo de la siguiente forma. Presiona "**atrás" durante dos segundos** y actúa **hacia "delante" junto a cualquier botón de patada**.

Sagat



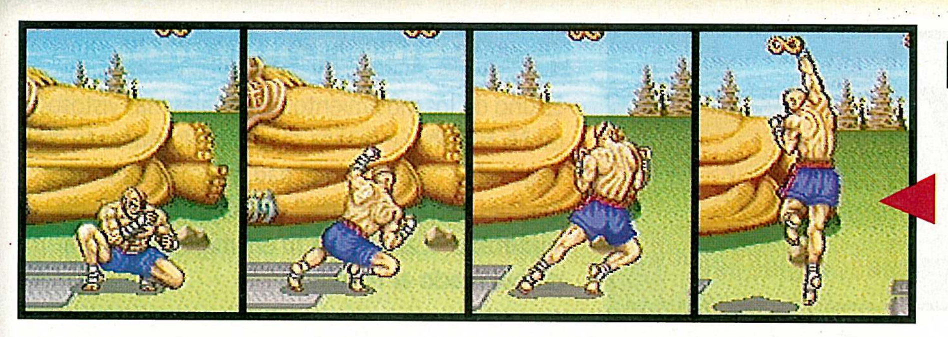
Lanzamiento

Este gigantón es capaz de **lanzar a su enemigo** cuando se encuentra cerca. Para ello, deberás **dirigirte hacia el contrincante** y presionar **"X" o "L"**. En las imágenes puedes observar el devastador efecto que produce.



Disparo del Tigre

Consiste en el lanzamiento de **fuego**, alto o bajo (según el botón con el que finalices la jugada) de **SAGAT**. Se consigue pulsando continuadamente **"abajo", diagonal "abajo-delante" y "delante"** junto a cualquier botón.

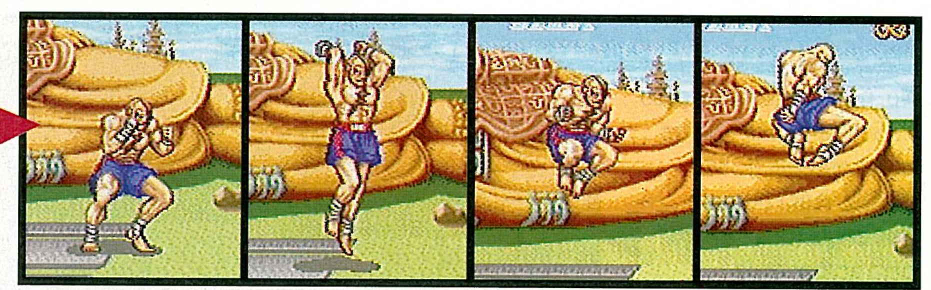


Golpe del Tigre

También conocido como **"uppercut"**, consiste en un **tremendo gancho** a la mandíbula. Si pulsas **"abajo", diagonal "abajo-delante" y "delante"** junto a un botón de puñetazo en movimiento continuo, realizarás este golpe.

Rodillazo del Tigre

Este tremendo rodillazo a la cara se consigue **pulsando** constantemente **"abajo" y diagonal "abajo-delante"**, para finalizar con **diagonal "arriba-delante" y un botón de patada**. Las imágenes hablan por sí solas.



Vega



Lo Hispano Rompe

Tronchar a tu rival **rompiéndole el cuello** contra el suelo es tarea fácil cuando manejas a **VEGA**. No tienes más que **acercarte a él y pulsar "delante" a la vez que "X" o "L".**



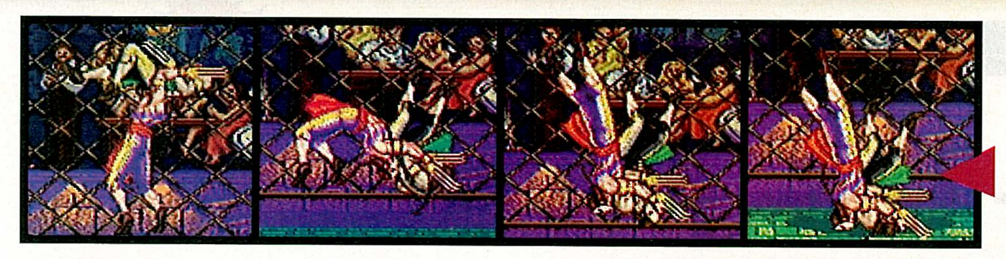
Giro de Garra

Consiste en dos **giros rodando por el suelo para acabar con un golpe de garra**. Se obtiene pulsando durante **dos segundos "atrás"** para, seguidamente, presionar **"delante" y cualquier boton de puñetazo**.



Salto de Garra

"Abajo" dos segundos, "arriba" y un boton de patada harán que **VEGA** se **enganche a la verja** del decorado de España. Trascurrido un tiempo, saltará hacia su oponente. Pulsa entonces un **botón de puñetazo**, y ¡zarpazo!

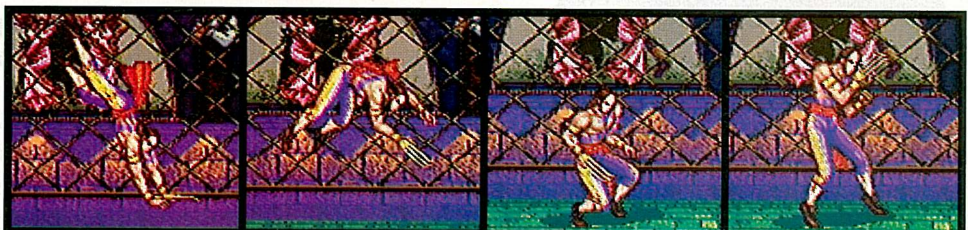


Salto del Muro

Es el movimiento más potente de **VEGA**. Para su ejecución, sigue los pasos explicados en el **Salto de Garra** y, en el momento final, vé hacia tu rival y propínale un puñetazo.

Voltereta

En el modo de juego **Normal,** se obtiene pulsando **dos veces seguidas "atrás"**. Y en modo **Turbo** tendrás que pulsar los **tres botones de puñetazo al tiempo.**



Balrog



Puñetazo Choque

Pulsa **"atrás", durante dos segundos**, **"delante"** y cualquier **botón**. Si optas por los de **puñetazo,** obtendrás un **golpe recto**, mientras que los de patada propinarán un **golpe ascendente**. Con los botones de **golpe fuerte ("R" o "L")** el recorrido será más largo.



Cabezazo

Si consigues colocarte **junto a tu adversario** y presionas el botón **"X" o "L"** mientras avanzas hacia él, **BALROG** comenzará a sacudir dolorosos **cabezazos a su contrincante.**



Gancho

Para ejecutar este movimiento deberás mantener **pulsados los tres botones de puñetazo** o los de patada, para **soltarlos transcurridos 2 segundos.**





Blanka

Ataque Rodante Vertical

A partir de su antiguo **Ataque Rodante**, **BLANKA** ha conseguido un perfecto golpe de **ejecución vertical**. Lo puedes llevar a cabo si pulsas **"abajo" dos segundos** y, después, presionas **"arriba" junto a cualquier botón de patada.**



Chun Li

¡A romper el cuello!

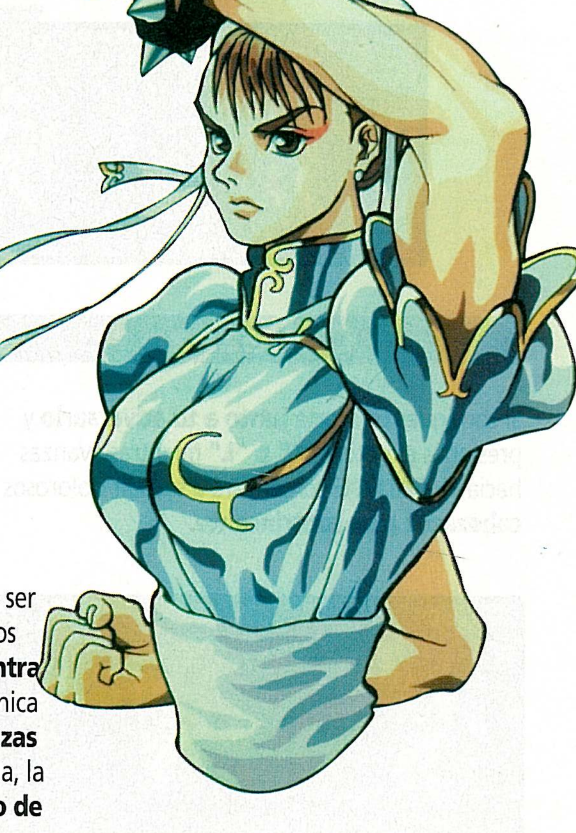


Sitúate **junto a tu rival** y pulsa **"delante"** y el **botón de patada fuerte "R"**. El cuello del contrincante saltará por los aires, tronchado.

Bola de Fuego



Así se consigue la onda de **CHUN LI: "atrás"**, diagonal **"atrás y abajo", "abajo"**, diagonal **"abajo y delante", "delante" y puño.**



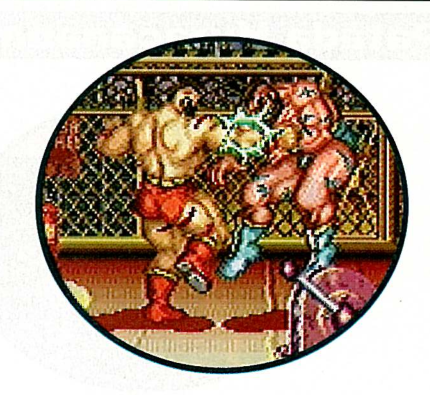
Torbellino

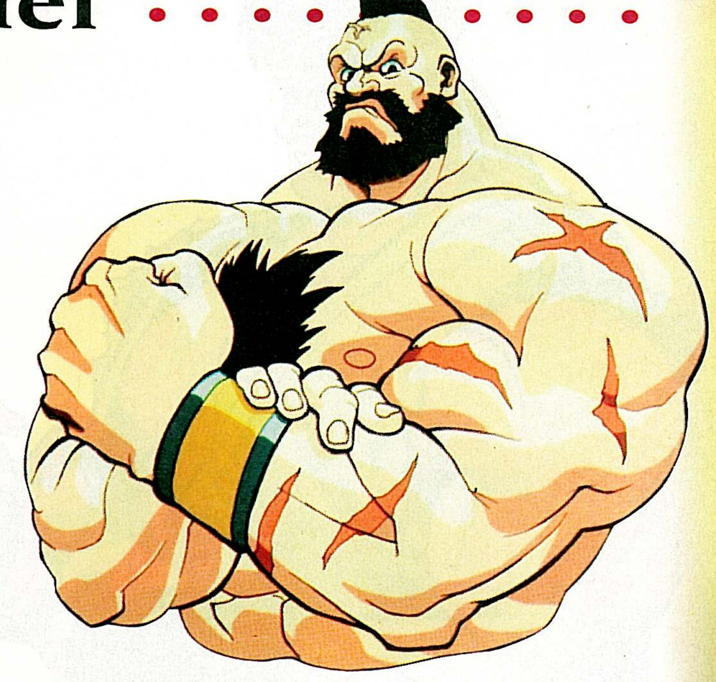


El espectacular **Torbellino de CHUN LI** puede ser realizado ahora en el aire, siguiendo los pasos acostumbrados, mientras la **chinita se encuentra saltando**. Conseguir llegar a dominar esta técnica es una tarea compleja, pero si el **salto lo realizas mientras te apoyas** en un borde de la pantalla, la cosa se simplifica, pudiéndose obtener un **salto de altura increíble.**

Zangief

"Tendedero" Giratorio





Tras un largo entrenamiento en Siberia, **ZANGIEF**, el gigante Ruso, ha conseguido aumentar la **velocidad** de su antiguo **Tendedero Giratorio**. ¿Cómo? Pues presionando al **mismo tiempo dos botones de patada**. Los que quieras.



Ken

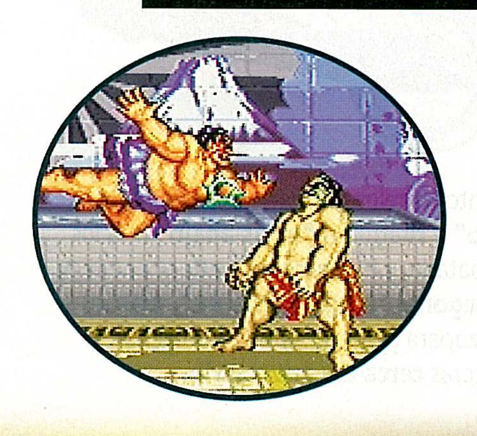
Patada Huracanada Aérea



En esta nueva edición del ya clásico «Street Figther II», **KEN** es capaz de realizar su **famosa Patada Huracanada en el aire**. Para ello, deberás realizar el movimiento de costumbre, **Patada Huracanada, cuando el rubio esté en el aire.**

Honda

Bofetada Sumo



Este nuevo golpe de nuestro grasiento luchador se realiza pulsando **"abajo"** durante dos segundos, **"arriba" y un botón de patada**. El efecto que conseguiremos es que **HONDA saldrá lanzado hacia su rival.**



Ryu



Patada Huracanada Aérea



Para no ser menos que **KEN**, a **RYU** se le ha incorporado la posibilidad de usar su **Patada Huracanada en el aire**. Y no te explicamos cómo lo hace, lee lo que hemos dicho sobre **KEN.**

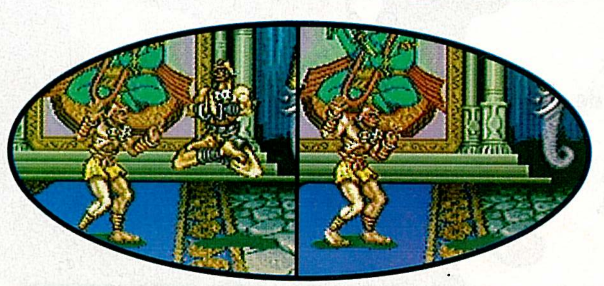
Dhalsim

Golpes con Giros



Los antiguos **golpes con giros de DHALSIM** han sufrido una pequeña variación. En la anterior entrega del juego, nuestro esquelético luchador necesitaba pulsar el **botón "R" o "L"**, cuando se encontraba en la **máxima altura de un salto, para realizar el golpe**. Ahora no será necesario calcular la altura máxima, sino que lograremos el mismo efecto **si presionamos "abajo"**, al mismo tiempo que los botones **"R" o "L"**.

Teletransporte



Para ejecutar este movimiento de teletransporte, deberás hacer lo siguiente: **"atrás", "abajo" y diagonal "atrás-abajo"** más los **tres botones de** puñetazo o patada, para aparecer frente al enemigo. Y **"delante", "abajo" y diagonal "abajo y delante", más** los botones de patadao puñetazopara aparecer detrás. Con el botón de puñetazoaparecerás **cerca del adversario.**



LAS GRANDES DIFERENCIAS

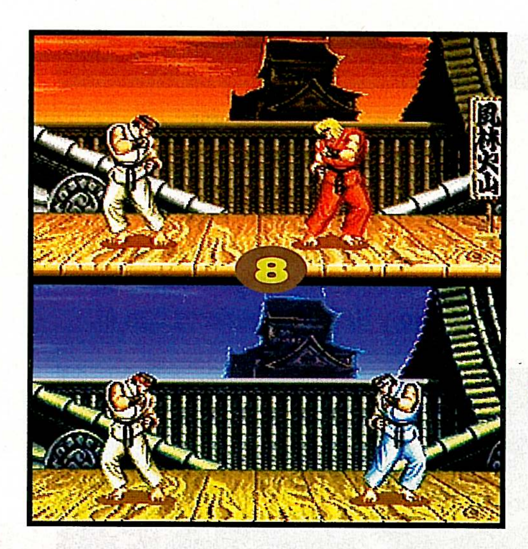
Si deseas saber qué Street Fighter II comprar o si, teniendo ya la versión antigua, merece la pena invertir en la nueva, esta es la sección que deberás estudiar con más calma. En ella te exponemos las diferencias que existen entre «Street Fighter II» y «Street Fighter II Turbo». Por ello, y sin más preámbulos...

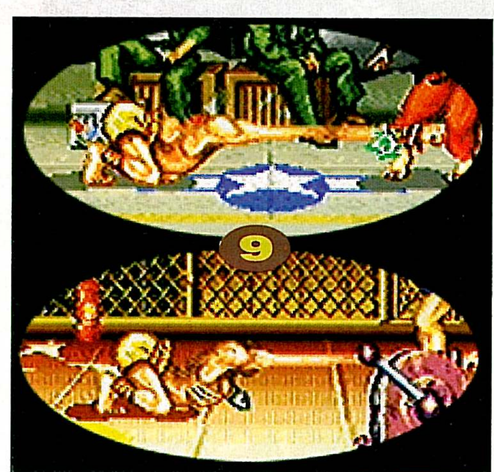
1 Podemos **elegir a los luchadores finales**: Balrog, Vega, Sagat y M. Bison.

2 Se puede **selecionar la velocidad de juego** entre cinco posibles (la menor es la velocidad antigua), pudiendo llegar **hasta diez** por medio de un truco que publicamos en el número 11 de Nintendo Acción.

3 En la opción de dos jugadores, éstos **podrán seleccionar al mismo luchador** sin necesidad de trucos.

4 Aparte de los golpes nuevos que aparecen en esta guía, **otros movimientos han sufrido ligeras modificaciones.** Como ejemplo pondremos los golpes que se realizan **pulsando repetidamente un botón:** Patada Relámpago de Chun Li, Palmada de las Cien Manos de Honda, etc... los cuales ahora son bastante más rápidos.


8


9


4

5 Aparece **la tercera fase de bonus** que ya existía en la recreativa En ella unos barriles no paran de caer del techo.

6 A nivel sonoro también se han producido novedades, incorporando **nuevos sonidos al final de las fases.**

7 **Los rostros de los luchadores han sido modificados** para producir un efecto de envejecimiento. Y es que para todo el mundo pasan los años.

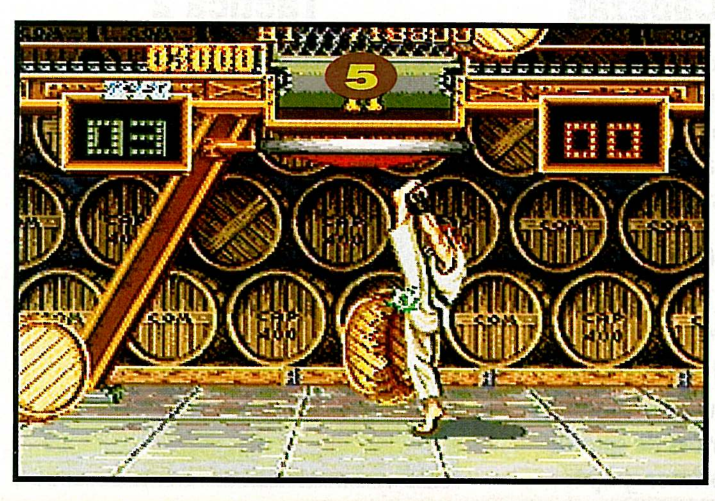
8 **Los escenarios también han sufrido algunas variaciones,** como se puede observar en la fase de Ryu, en la que el color anaranjado del fondo a pasado a ser azul.

9 **Los gráficos de los luchadores han sido retocados.** De este modo podemos ver que Dhalsim tiene una calavera en el collar que antes no tenía.

10 **Los colores de los trajes de los protagonistas** han variado algo, siendo diferentes en el modo de juego Turbo y en el Normal.

11 En la ejecución de **la Palmada de las Cien Manos,** Honda puede caminar, cosa que antes no podía y que le hace ser **casi invencible.**

12 **El final del juego es distinto** al del anterior cartucho.


5



7



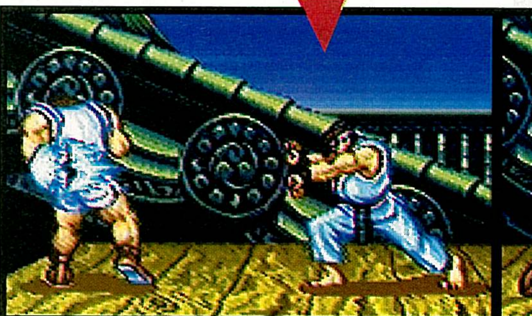
Balrog

Réplica a Bolas de Energía

Cuando tu rival vaya a lanzar una bola de fuego, **prepara un Gancho.** Cuando la lanze, en el momento en el que la onda esté a punto de golpearte, **suelta los 3 botones de disparo** y realiza el Gancho.

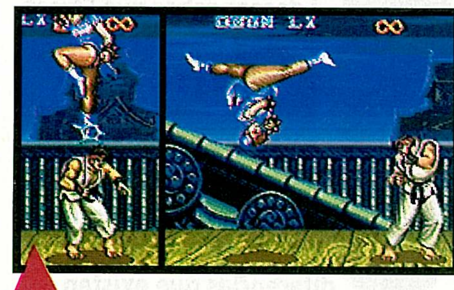
Puñetazos de Choque

Una forma efectiva de **restar energía a tu oponente** consiste en efectuar un Puñetazo de Choque. Si dicho golpe no alcanza su objetivo, **dirígete hacia tu enemigo y líate a cabezazos con él.**



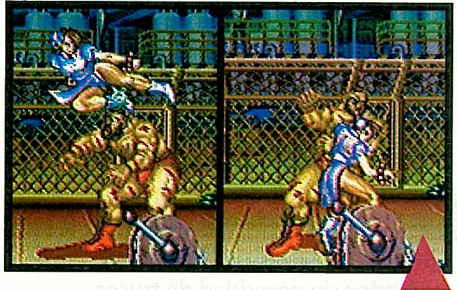


Chun Li



Golpea y Escapa

Golpea a tu rival con **la patada aérea ("abajo" y "A")**. Una vez golpeada la cabeza y sin soltar **"abajo"** realiza la **Patada Torbellino**. Así podrás realizar el último movimiento a una altura increible que te permitirá alejarte de tu oponente.



El Abrazo de la Muerte

Uno de los golpes más eficaces de Chun Li es **la patada débil** en el aire (botón **"B"**) . Si consigues impactar en tu enemigo, nada más caer **avanza hacia él para agarrarlo y lanzarlo al suelo.**

Blanka

Táctica Mortal

Realiza una **patada aérea fuerte** (botón **"R"**). Inmediatamente después pulsa cualquier botón de puñetazo a la vez que **"abajo"**. Al caer le atizarás un puñetazo a tu rival, para después electrocutarlo.

Patada tras Patada

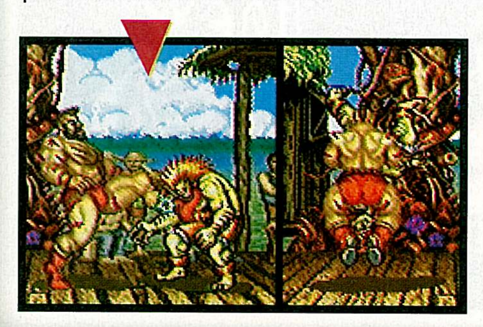
Salta hacia tu enemigo y **sacúdele una patada fuerte** pulsando **"R"**. Nada más caer al suelo agáchate y realiza **un barrido** con **"R"**. Es posible que puedas **repetir esta táctica varias veces.**



Zangief

La Táctica del Oso

Efectúa un primer golpe **fuerte aéreo ("R" o "L")**. Pulsa **"A"** para patear el estómago de tu enemigo y acércate a él para destrozarlo con el Martinete Giratorio.



M. Bison

Rompiendo Cabezas

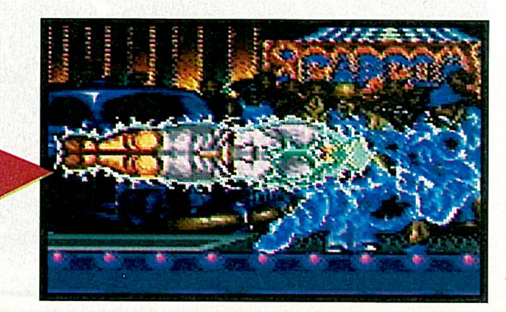
Si consigues alcanzar a tu contrincante con tu **Zapateo de Cabeza,** aprovecha para golpearle de nuevo, antes de aterrizar en el suelo, pulando u**n botón de puñetazo** cuando esté a distancia.

¡Abrasador!

Cuando tu oponente no se cubra por abajo haz **un barrido ("abajo" y "R")**. Mientras Bison realiza el barrido, pulsa **"atrás"** para preparar tu Psico-Triturador con el fin de utilizarlo **antes de que tu rival se recupere del primer golpe.**

Táctica 2

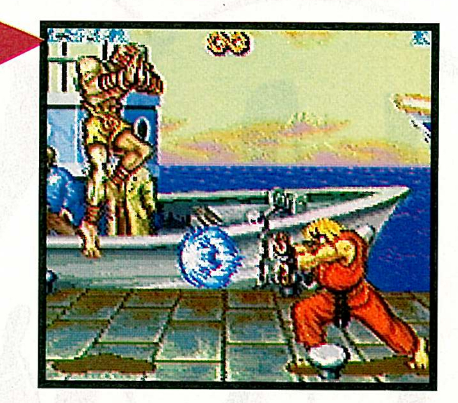
Abajo y patada fuerte. Mientras se ejecuta el movimiento, **retrocede para cargar el torbellino,** el cual se ejecutará justo después.



Dhalsim

La Patada al Aire

Lanza fuego sin parar. Tu rival recibirá el golpe, parará el fuego o lo esquivará. La primera opción es la idónea, pero con la última te será fácil **patearle el estómago** mientras salta con **"R"**.



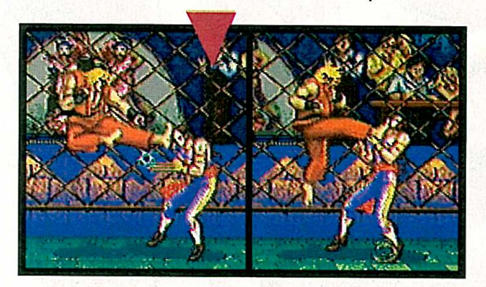
Esquiva y Golpea

Cuando un rival te lance una bola de energía, salta para esquivarlo y pulsa **"abajo" y "R" o "L"** para golpearle con un **ataque giratorio.**

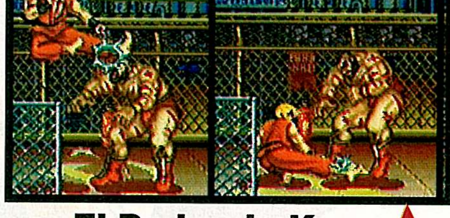
Ken

La Patada Huracanada

Salta hacia tu oponente y golpéale con una **patada fuerte ("R")** en el aire. Ahora aséstale una **Patada Huracanada.** Si todo va bien tu victoria estará próxima.



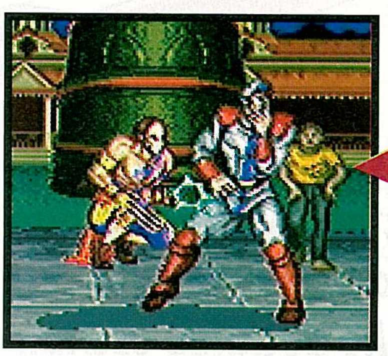




El Poder de Ken

Tres golpes componen esta táctica: **patada aérea fuerte ("R"), barrido** con **"R"** nada más caer al suelo y **bola de fuego,** la cual deberás comenzar a realizar **justo después de pulsar "R" para el barrido.**

Vega



Troncha a tu enemigo

Realiza una **patada aérea fuerte.** Agáchate y haz un barrido con **"R"**. Avanza hacia el rival y... **Suplex.**

Ataque a la Contra

Camina hacia atrás mientras tu rival se va acercando. Si decide golpearte, podrás pararlo. Pasado un segundo, pulsa **un botón de puñetazo** sin soltar **"atras"**. A la vez que hieres al contrincante, prepárate para realizar el **giro de garra.**

Sagat

El Poder de Sagat

Igual que el descrito para **Ken.**

El Golpe del Tigre

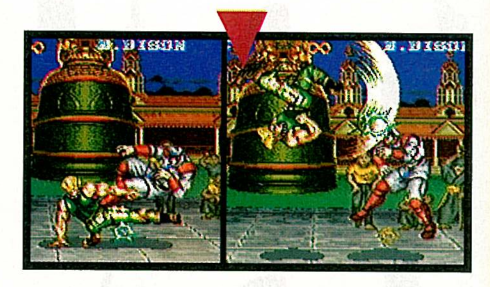
Una buena combinación de golpes es la que podrás obtener lanzando primero **un Disparo del Tigre** para machacar después a tu contrincante con un **Golpe del Tigre o Uppercut** cuando éste salte para esquivar el golpe inicial.



Guile

La Tripleta Imparable

Salta hasta el rival y golpéale en el aire. Pulsa **"abajo"** y, al caer al suelo, **"R"** para hacer un barrido. Sin dejar de pulsar "abajo" suéltale una **Patada Supesónica**



Ryu

El Poder de Ryu

La misma táctica que se explicó para Ken funciona con Ryu.



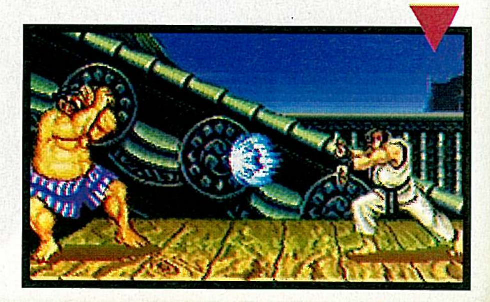
El puño de Dragón

Lanzar bolas de fuego es una buena táctica para Ryu, pues o impacta a su enemigo o éste tiene que saltar para esquivarla. En elsegundo caso, remata la faena con un **Puño de Dragón**.

Honda

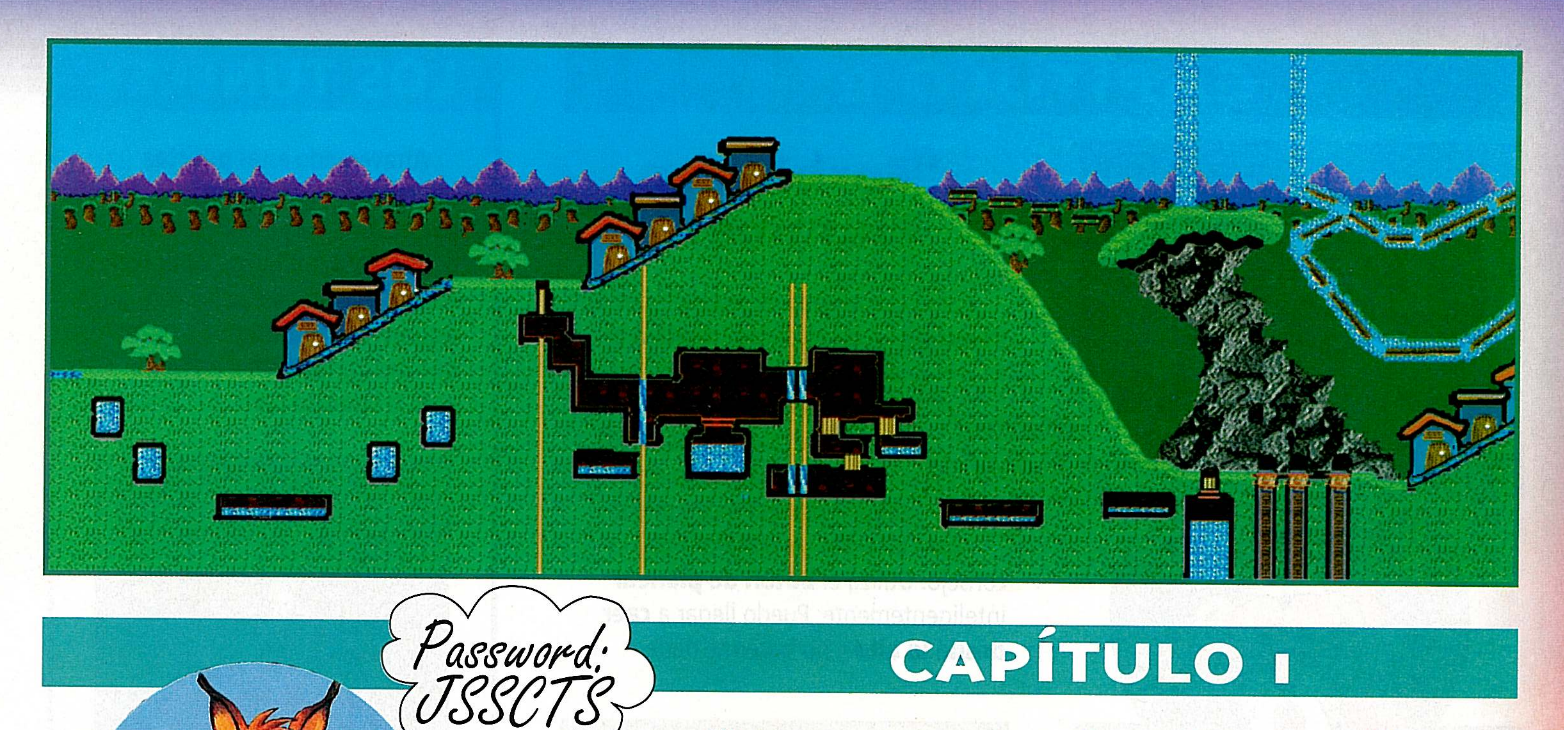
A Manotazo Limpio

Acércate a tu oponente con **un golpe aéreo** (si lanza una bola de energía aprovecha ese momento). Pulsa inmediatamente **un boton de puñetazo** y al caer al suelo efectuarás la poderosa **Palmada de Cien Manos.**





¿Cómo estáis, chavales? Soy Bubsy y, aprovechando que llevo un tiempecito con vosotros, he decidido escribir mis memorias. Lo que vais a leer es una parte íntima de mi vida, también llamada guía de trucos que, como soy así de chulo, la he hecho acompañar de unos mapas que un genial dibujante ha recreado para mí. Ahí va la primera parte.

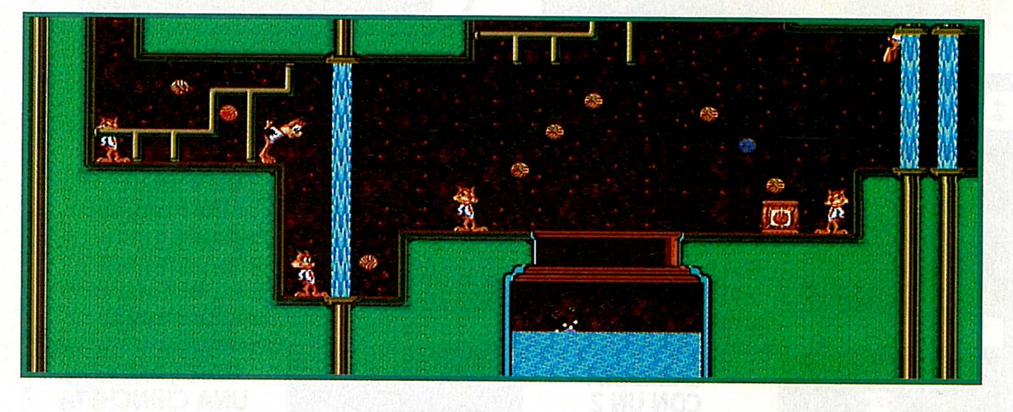


Password: JSSCTS

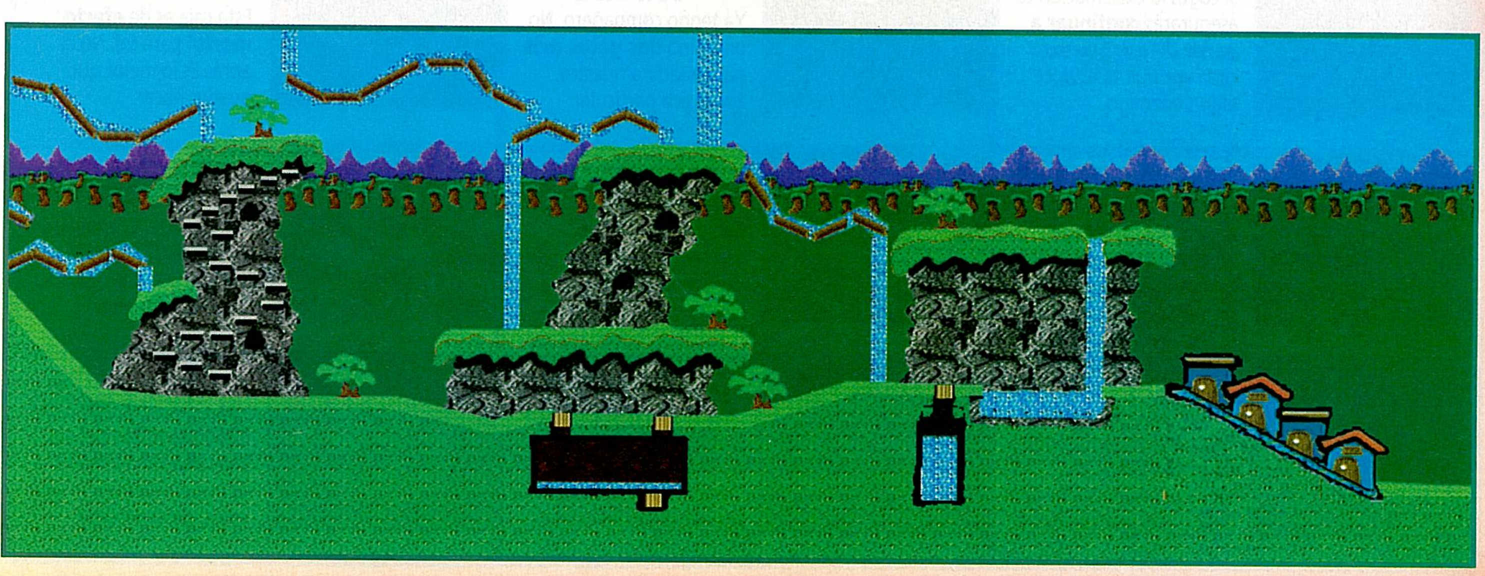
CAPÍTULO 1

"Cheese Wheels of Doom"

Hola, soy yo de nuevo. Que me ha gustado conoceros y quiero seguir aquí. Bueno, empiezo. Por el principio, claro. El escenario de mi primer episodio es un **bosque lleno de colorido y de enemigos**, que mi vida es así de azarosa. Se trata de un **nivel sencillo**, dentro de lo que cabe, y en el que te aconsejo que te familiarices con los **controles (sobre todo con el de planear)**. A lo largo del camino encontrarás **agujeros** que te conducirán al **subsuelo**, por donde también me será posible continuar la aventura.



El episodio más destacable de este primer nivel es mi odisea en el **puente móvil**. ¿Que de qué va? Pues bien, va de una rueda que hace aparecer unas **maderas** sobre las que yo debo caminar para **atravesar el agua** (qué poco me gusta el agua ¡Dios santo!). **Súbete a la rueda,** que yo haré el trabajo sucio.



CAPÍTULO 2

"Forbidden Plummet"



Y sigo con mi vida. El segundo capítulo transcurre en un nivel casi **idéntico al anterior** en lo que a desarrollo y enemigos se refiere. Quizá te parezca algo más **difícil**, y posiblemente hasta necesites saltar y planear más y mejor para alcanzar las plataformas. Un consejo: Utiliza el **botón de planear** inteligentemente. Puedo llegar a **caer desde lo alto** y no hacerme nada.



LOS TÚNELES

Atravesando estas **puertas apareceré** en lugares más **avanzados** del juego. Fíjate bien porque esto nos puede venir bien. Así evitarás que me pelee con **aguerridos enemigos**, o harás que me transporten a un **lugar más tranquilo** pero muy alejado.





OBJETOS DE ARTE

A lo largo de mi aventura en estas extrañas tierras, me podré ayudar de unos **iconos** muy majos o de fastidiarme con otros muy malos. Ahí van todos los que son.



CAMISETA CON UN 1
Y **vidilla extra** que me llevo por toda la cara. Hay una justo al principio del primer nivel.



UNA CAJA CON UN PLÁTANO
Resbalaré. Y ten cuidado porque mi resbalón te puede llevar ante algún peligroso enemigo.



UNA ADMIRACIÓN
Si coges la exclamación te asegurarás **continuar a partir de ese punto,** cada vez que te alcance algún enemigo.



CAMISETA CON UN 2
Ya tengo compañero. No uno, sino **dos gatos más** para añadir a nuestro zoológico particular.



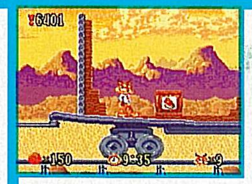
UNA CAJA CON UNA CHINCHETA
Esta caja es de **efecto mortal** para mí. No la abrás.Es lo mejor que puedes hacer.



FLECHA CIRCULAR
Esta flecha me recompensará con una **continuación extra.** Hay una cerca de la meta del primer nivel.



CAMISETA CON UNA ADMIRACIÓN
Temporalmente me **volveré invencible**. No dura mucho, pero... menos es nada, claro.



UNA CAJA CON DINAMITA
Ahí es nada. Conseguiré un **BOUNCE POWER**, osea, que saltaré cual Lewis por los aires.



UNA CAJA CON UN OVILLO DENTRO
Cada vez que recoja uno de estos objetos, me recompesarán con 25 Yarn Balls y **500 puntos extra.**



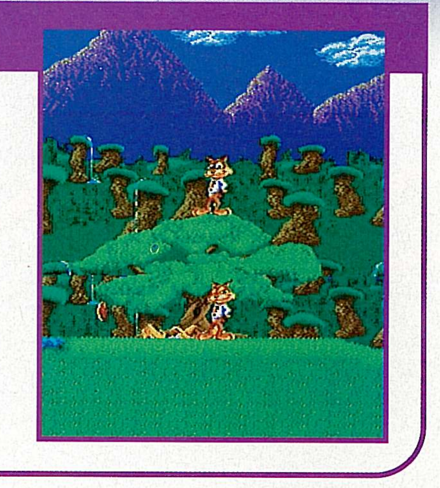
CAMISETA NEGRA CON ADMIRACIÓN
Los enemigos no podrán detectar mi presencia. Vamos, que me volveré **invisible** (no invencible).



UN CIRCULITO BLANCO Y NEGRO
1000 puntillos del ala subirán a mi marcador. Y es que a veces tengo unas cosas, de devorador.

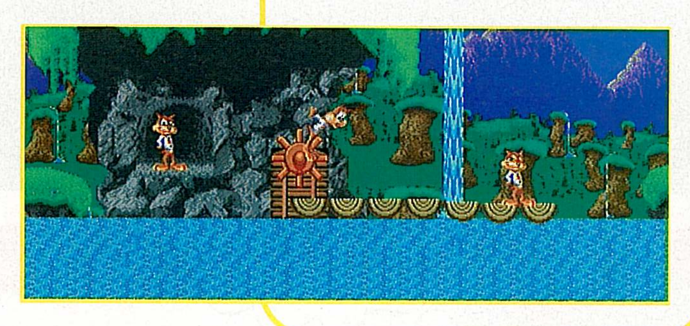
LOS ÁRBOLES

A lo largo del juego me daré de bruces con **ciertos árboles** que podré utilizar como **trampolines**. Ni que decir tiene que me ayudarán lo indecible a la hora de **alcanzar ovillos de lana**, objetos útiles para el desarrollo de la aventura, y **plataformas** sobre las que avanzar. Yo, de verdad, utilizo estos árboles siempre que puedo.



EL PUENTE

He querido destacar mi aventura sobre el puente, porque me parece de lo más **original** que los colegas de Accolade me han preparado. La consigna es huir del agua, así que tendré que **mover la rueda**, esperar a que el puente se despliegue y entonces andar con ojo a la hora de **saltar al otro lado** de mi genial decorado.



En la primera parte de mis memorias procuraré no defraudar a nadie. No en vano he elegido el mejor soporte posible: Nintendo Acción.



CAPÍTULO 3

"A Bridge Too Fur"

Sigue esta máxima: **"Mantenme lejos del agua"**. Lo digo por la gran cantidad de **cataratas** que hay en este nivel. Y es que prácticamente siempre que tenga que saltar, deberé hacerlo bien, porque abajo me espera un desagradable baño.

También me encontraré con **otro puente**, como el que está arriba, pero como ya me sé cómo se pasa, supongo que no tendré problemas.

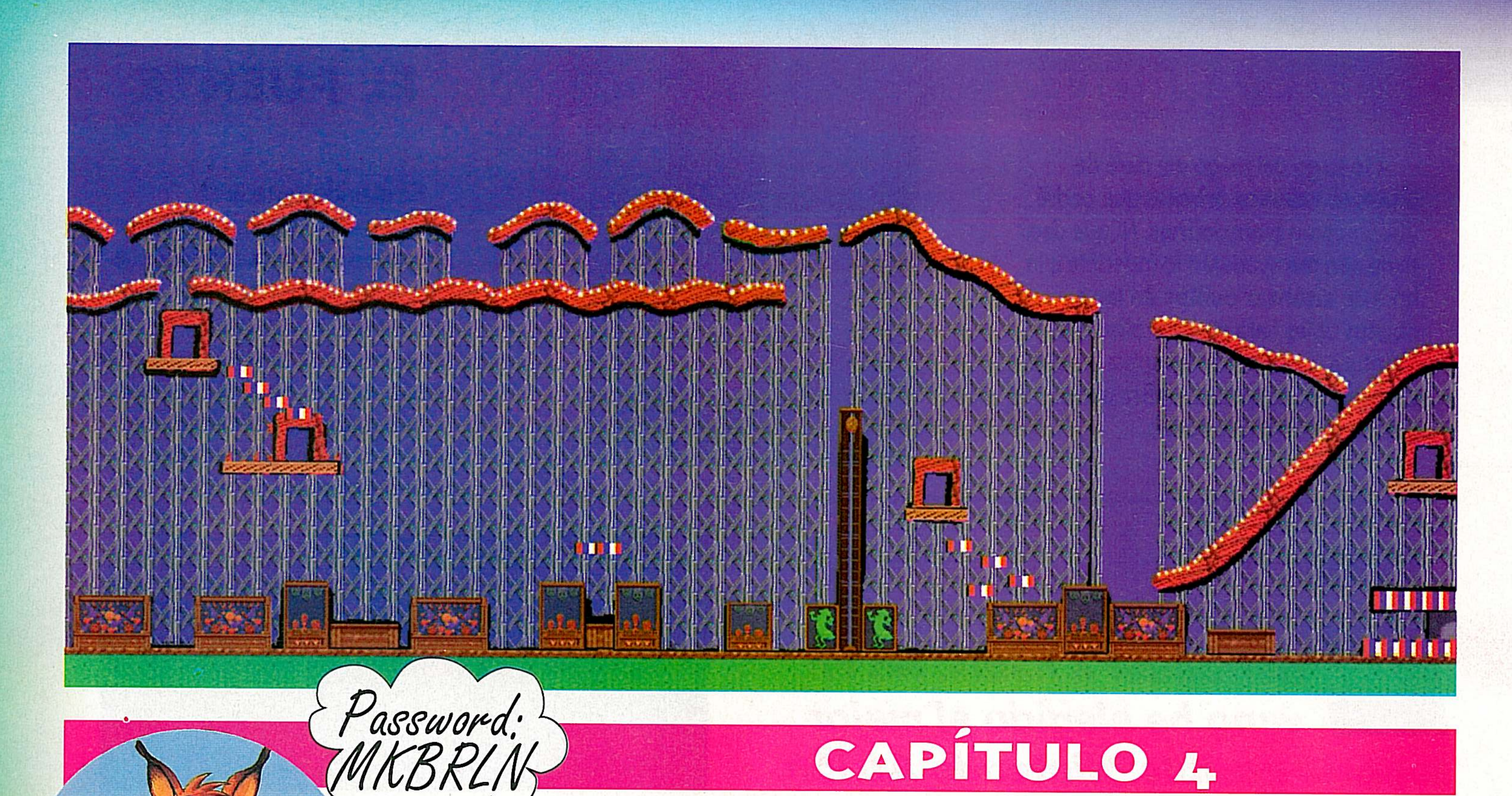
El principal acontecimiento de este capítulo es la presencia de **dos enemigos** con esta consigna: protege al **Gran Ovillo**. Se trata de un par de **naves espaciales** de las que cuelgan sendos ovillos. Mi objetivo: evitar que las **"pelotas de lana" me alcancen** y al tiempo, **saltar sobre los conductores** de las naves para golpearlos.











Password: MKBRLN

CAPÍTULO 4

"Fair Conditioning"

En este capítulo penetro en un nuevo decorado. Me encontraré a mi mismo en lo que parece ser un **parque de atracciones**, y más exactamente en la sección de la **montaña rusa**. Vamos, que la **fase entera** se desarrolla sobre esta divertida atracción.

El cambio de decorado conlleva la aparición de **nuevos enemigos,** como los **perritos calientes** o las ruedas de patata, muy propios de estos lares.

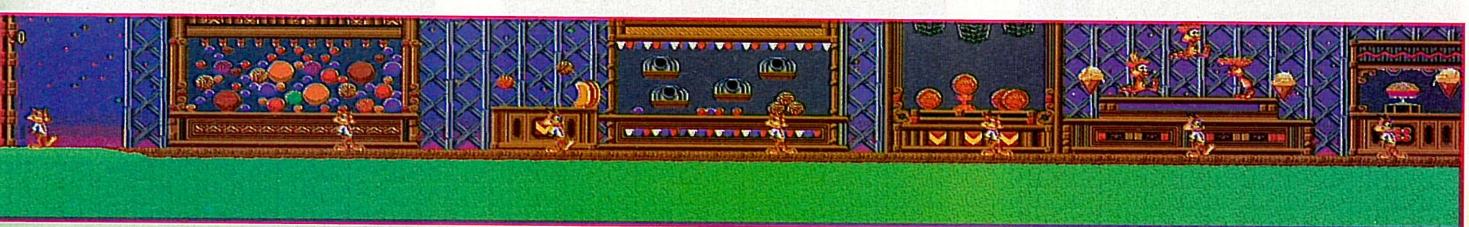
El mayor problema al que me enfrentaré es precisamente que la **estructura metálica** de la montaña rusa está ciertamente **maltrecha** (o lo que es lo mismo, rota). Si el roto está en una subida, no tendré demasiados problemas para superarlo, pero si aparece en una de las enormes bajadas, alcanzaré una velocidad endiablada y me resultará difícil saltar sin pasarme.¡Ah!, y si me caigo, no te olvides de **planear.** Me dolerá menos.











CAPÍTULO 5

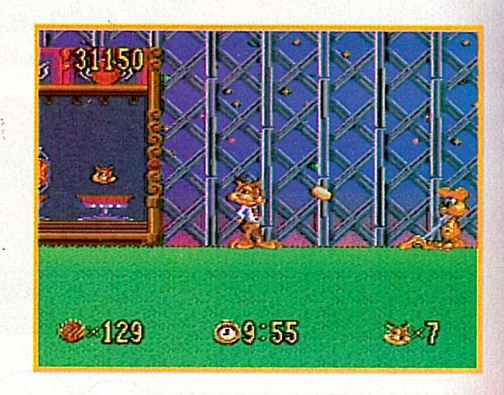


"Night of The Bobcat"

Una vez más, estoy ante un **nivel muy parecido** al **anterior**, así que sobran las presentaciones.

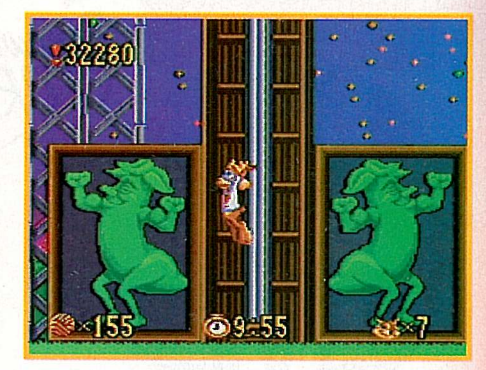
Tan sólo un **par de consejos**: Uno, que tengas cuidado con los **enemigos que disparan**, y dos, no avances sin asegurarte antes de lo que te espera (ya sabes, con los **botones L y R**).

Una última cosa: el nivel se puede realizar por abajo y por las alturas, pero es más **fácil** hacerlo por las **alturas.**









Password:
JMDKRK

CAPÍTULO 6

"Furless Leader"

Lo más **complicado** que me espera en este nivel es llegar hasta el **final**. Me explico (que parece de perogruyo): la fase en cuestión está **repletita de puertas** que me envían de un lugar a otro sin orden ni concierto. La abundancia de entradas y salidas me pierde sin remisión en un laberinto sin sentido, y yo me encuentro más perdido que un atletista en el Bernabeu.

Por lo demás, el nivel **no** me resultará **extremadamente dificultoso.**

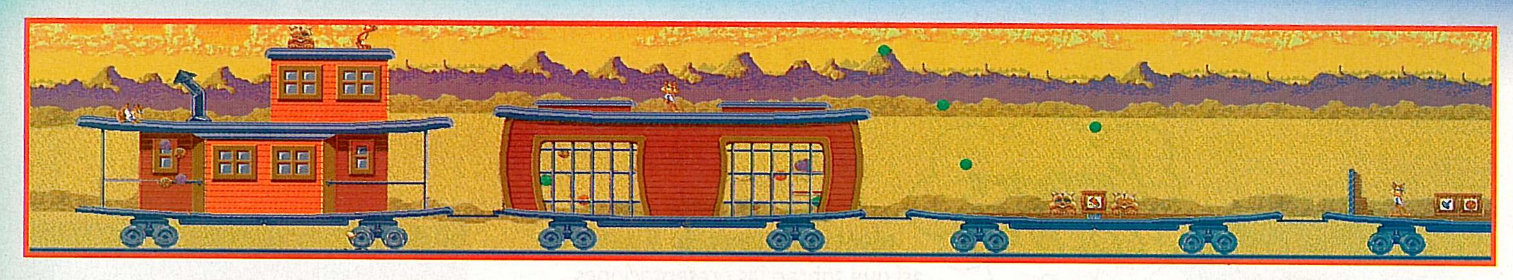


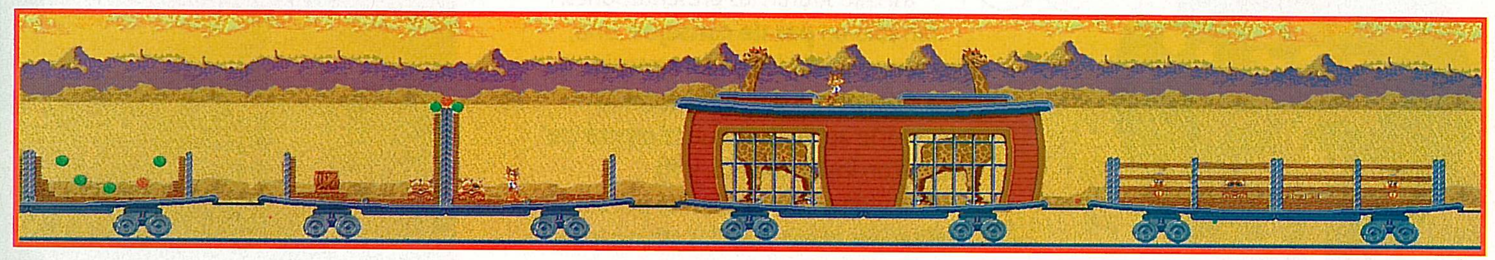
Al loro con las naves-ovillo. Que al menor roce, me mandan a la UVI.











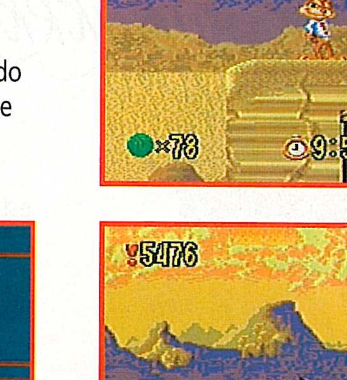
Password: STGRTN

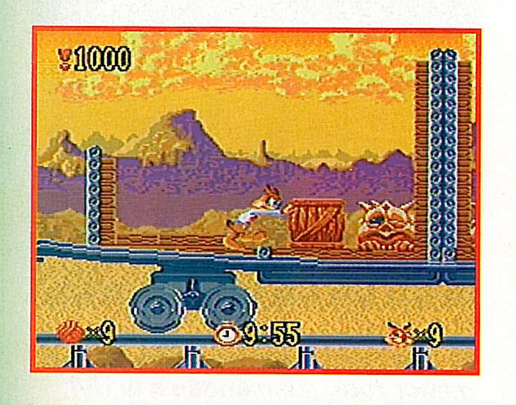
CAPÍTULO 7

"The Good, The Bad and The Woolies"

Nuevo decorado. Supongo que si eres un poquillo observador habrás notado que el **cambio de escenario** se produce cada **tres capítulos**. No es más que una aclaración.

Ahora estoy en la parte superior, y plagada de enemigos, de un **viejo ferrocarril**. Mi misión consistirá en llegar a la **locomotora,** para **activar una palanca** y obligar a que se detenga el tren. Comenzará entonces una nueva fase, dentro de la misma, que vendrá precedida con el epígrafe **"Into the Canyon"**. Se desarrolla en algo parecido a un **desierto** y mi único consejo es que **vigiles los cactus**, son mortales.



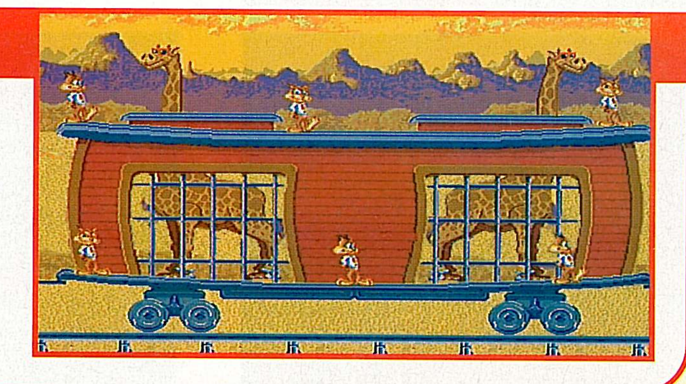






LAS JIRAFAS

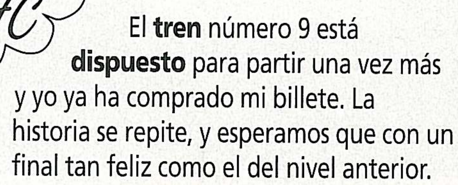
¿Recuerdas los árboles de los primeros niveles ? Pues bien, estas jirafas son algo similar. Si saltas sobre su cabeza, su cuello se encogerá, y al estirarse hará las veces de un potente trampolín. Los ovillos y los objetos especiales elevados ya están al alcance de tu mano.



CAPÍTULO 8

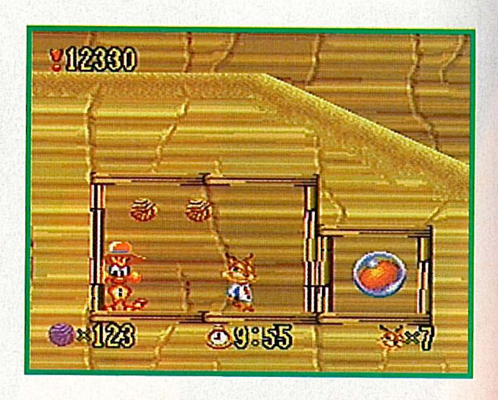
Password: SBBSHC

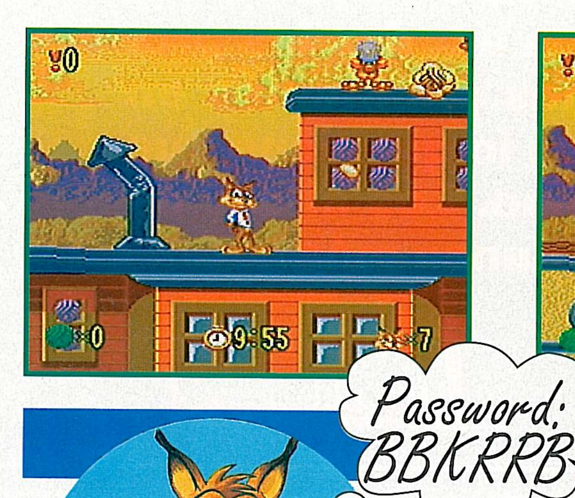
"A Fistful of Yarn"

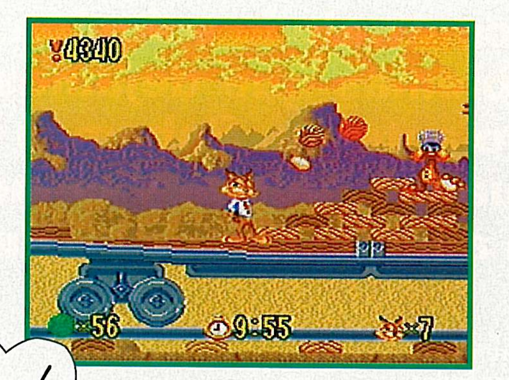


El **tren** número 9 está **dispuesto** para partir una vez más y yo ya ha comprado mi billete. La historia se repite, y esperamos que con un final tan feliz como el del nivel anterior.

Tratame con cuidado en la subfase desértica porque hay muchos **huecos en el suelo**. Caer en ellos supone una muerte segura, así que ve de **plataforma en plataforma**, y con cuidadito.





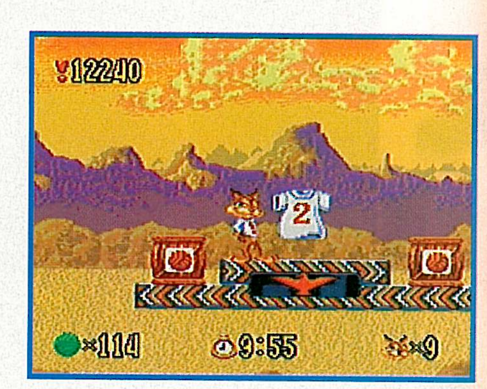




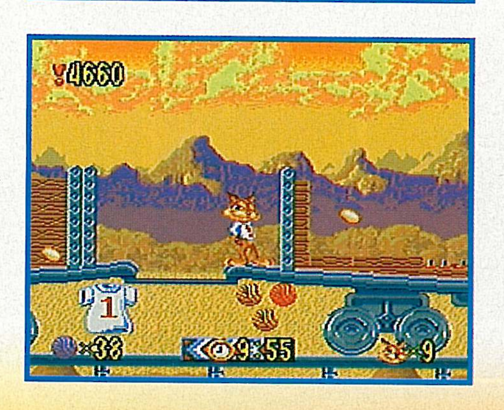
CAPÍTULO 9

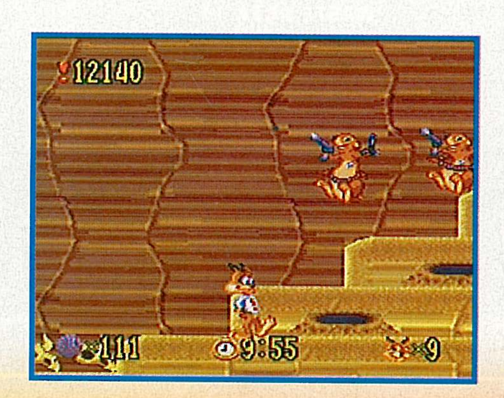
"Dances With Woolies"

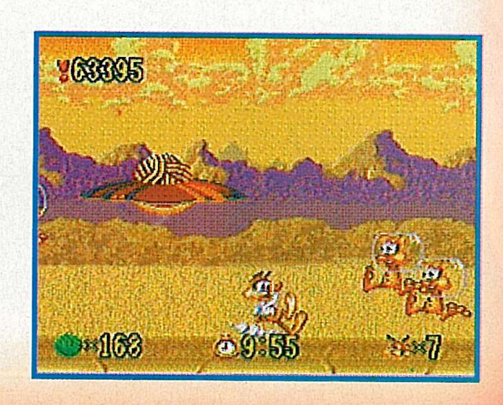
Lo más importante de este nivel es la presencia, siempre odiosa, de un **enemigo final**. Se trata de un nuevo platillo volante del que esta vez saldrán **millones de bichillos hostiles,** con la única intención de jo...robar. Además de **esquivarlos, evitarlos o eliminarlos** deberé, o deberás, **saltar sobre la nave (**exactamente **sobre el ovillo que la preside)** unas cuantas veces. Sólo persigo un loable fin: cargarme a tan repulsiva máquina y, de paso, continuar la aventura.



¡Vaya nido de objetos! Cogeré la camiseta, que me vendrá mejor.







A L I

Ahora sí. «Alien 3» está "acabado". La Teniente Ripley ya puede decicarse a otras labores más tranquilas porque en Nintendo Acción hemos encontrado la solución a todos los problemas que dejamos pendientes en el número anterior. Sabemos lo que tiene que hacer, cuándo, dónde y cómo. Los aliens no volverán a molestarnos... ¿nunca más?

TEXTO: Roberto Lorente
MAPAS: Alfonso Fernández



E N 3

N I V E L 4

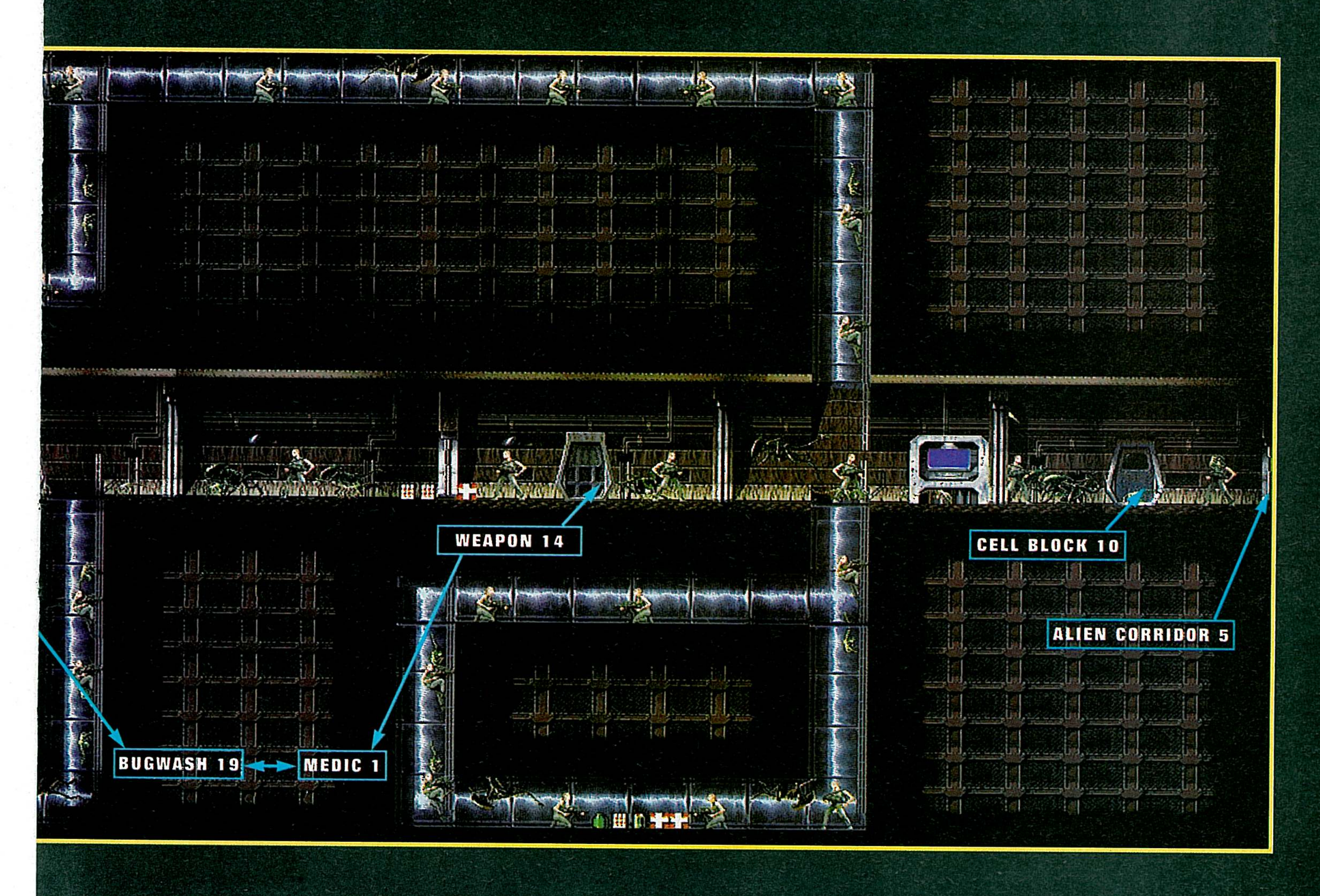
• Las complicaciones comienzan a la hora de encontrar la terminal.
• Fíjate en nuestro mapa y recorre los tubos con precaución.
• Puede serte útil saltar las escaleras en lugar de bajarlas.

1ª Misión: "MACHINE MANIA"

-Reparar 5 cajas de fusibles en "WASTE AREA 11"
-Será fundamental que te deshagas de los huevos que se reparten por el suelo
-La mayoría de los Aliens son adultos: usa el lanza granadas
-Hay muchos botiquines: dosifícalos y volverás sano y salvo.

2ª MISION : "FREE AND FRY"

-Liberar a los 3 prisioneros de "CELL BLOCK 10" y destruir todos los huevos
-No es demasiado difícil siempre que sigas las reglas que ya te hemos dado para destruir huevos
-Dosifica los botiquines.



A L I E N 3

3ª MISION : SUPER SEARCH

-Recuperar la unidad de ignición que se encuentra en "MINE AREA 18" para colocarla en el generador de "WEAPON ROOM 14"
-Nada más entrar en la mina, te encontrarás con plataformas móviles que terminan junto a una reunión de Aliens escupidores. Barre la zona con el lanza-granadas antes de saltar
-Encontrarás todo tipo de munición y botiquines

4ª MISION : ELECTRIC STORM

-Soldar 4 cajas de fusibles en "ASSEMBLY HALL 4"
-El problema son las municiones.
Si recargaste en la misión anterior, tendrás media misión conseguida.
-Los Aliens adultos te pondrán las cosas muy difíciles: no escatimes las granandas.
-Sobre todo, sé metódico y sigue las reglas.

5ª MISION : SALVAGE AND SCOTCH

-Buscar las baterías en "SURFACE AREA 2" y colocarlas en el generador de "ASSEMBLY HALL 4"
-Surface area 2, está tras el Alien Corridor 5.
-Pasa el Alien Corridor saltando los huevos y disparando granadas de vez en cuando.
-Un gran número de botiquines te darán energía: aprovecha para destruir los huevos del corredor.
-Lo único difícil del Hall 4 es llegar hasta él.

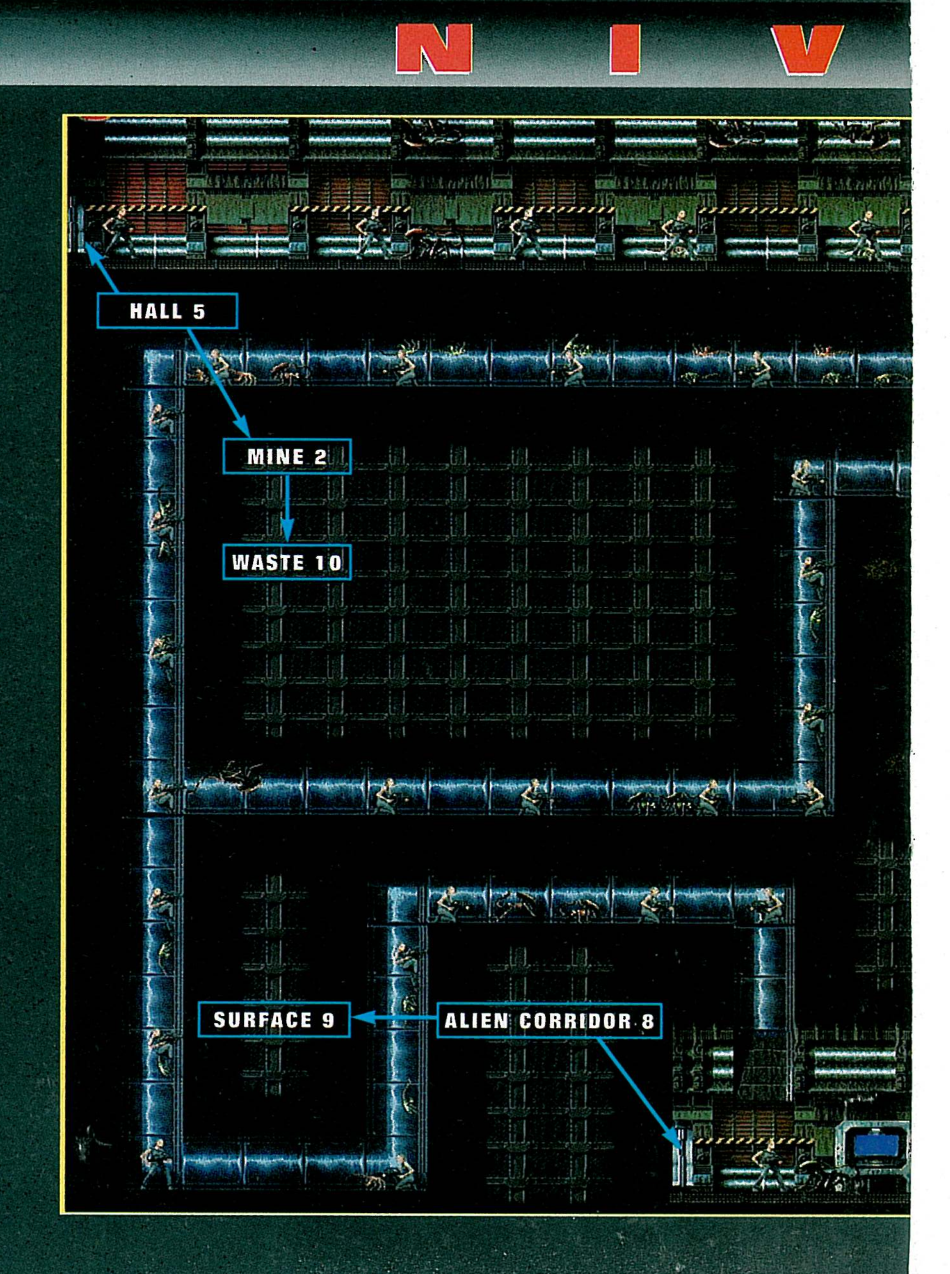
N I V

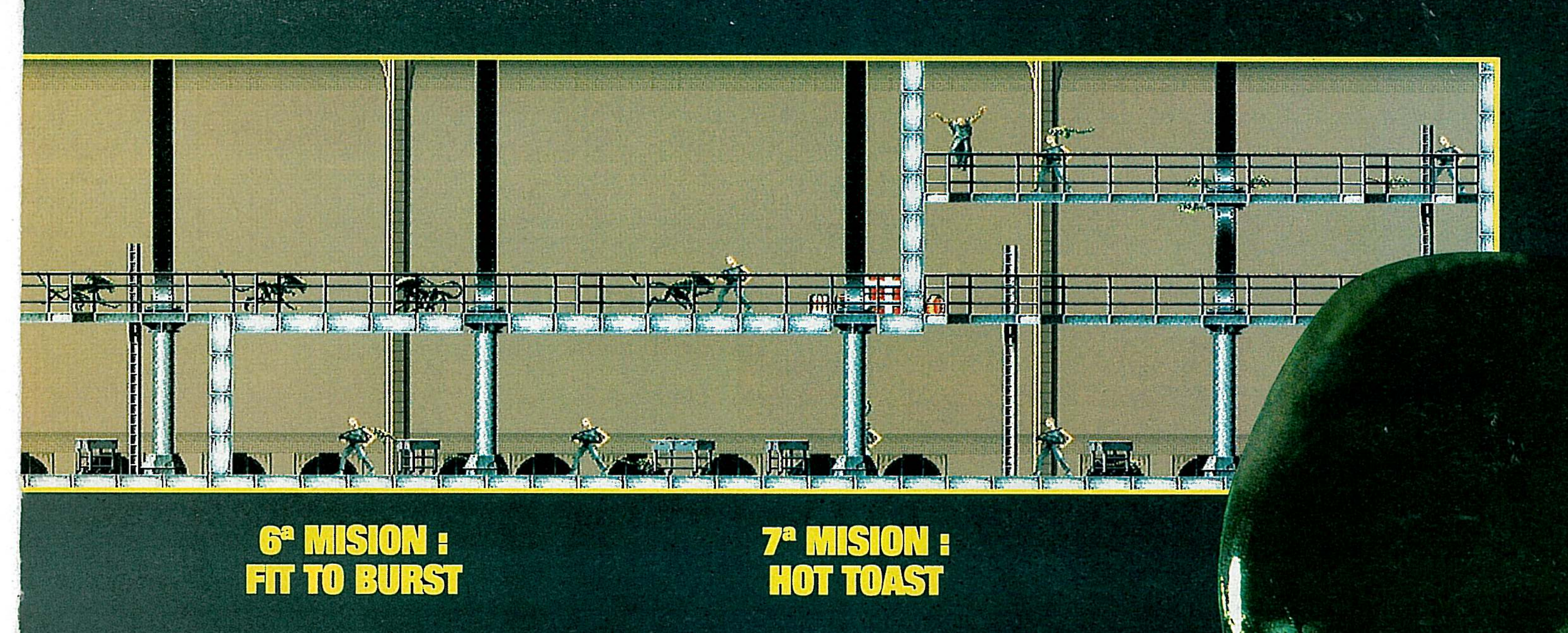
1ª Misión: "MULTI-RESCUE"

- Rescatar a los prisioneros del "ASSEMBLY HALL 5" y la "MINE AREA 2".
- En tu recorrido por la tuberías perderás bastante energía: pásate por la enfermería que está justo a la derecha del terminal.
- La MINE AREA 2 está bastante escondida: después del Hall 5 está Cell Block 12 y, por fin, Mine Area 2.
- Tanto una zona como otra están reservadas a auténticos especialistas.
- La resistencia de los aliens adultos a las armas se ha vuelto feroz: extrema las precauciones.
- Sobre las plataformas móviles es el único lugar donde estás seguro: ¡Ojo cuando saltes, recuerda limpiar la zona!

2ª Misión: "ELECTRO-SHOCK"

- Reparar los fusibles en "FURNACE AREA 8" y "CELL BLOCK 12".
- En ambas áreas hay paredes falsas que ocultan armamento y medicina: salta a través de ellas.
- Dosifica los botiquines y acuérdate del lugar donde los dejaste: te harán falta.
- Mucho cuidado con las plataformas móviles y con caerte (o que te tiren a la lava). No te precipites y limpia las zonas de salto.
- No separes el dedo del disparador.
- Recuerda que puedes saltar a los pequeños estrujacaras rojos, pero no así a los verdes.





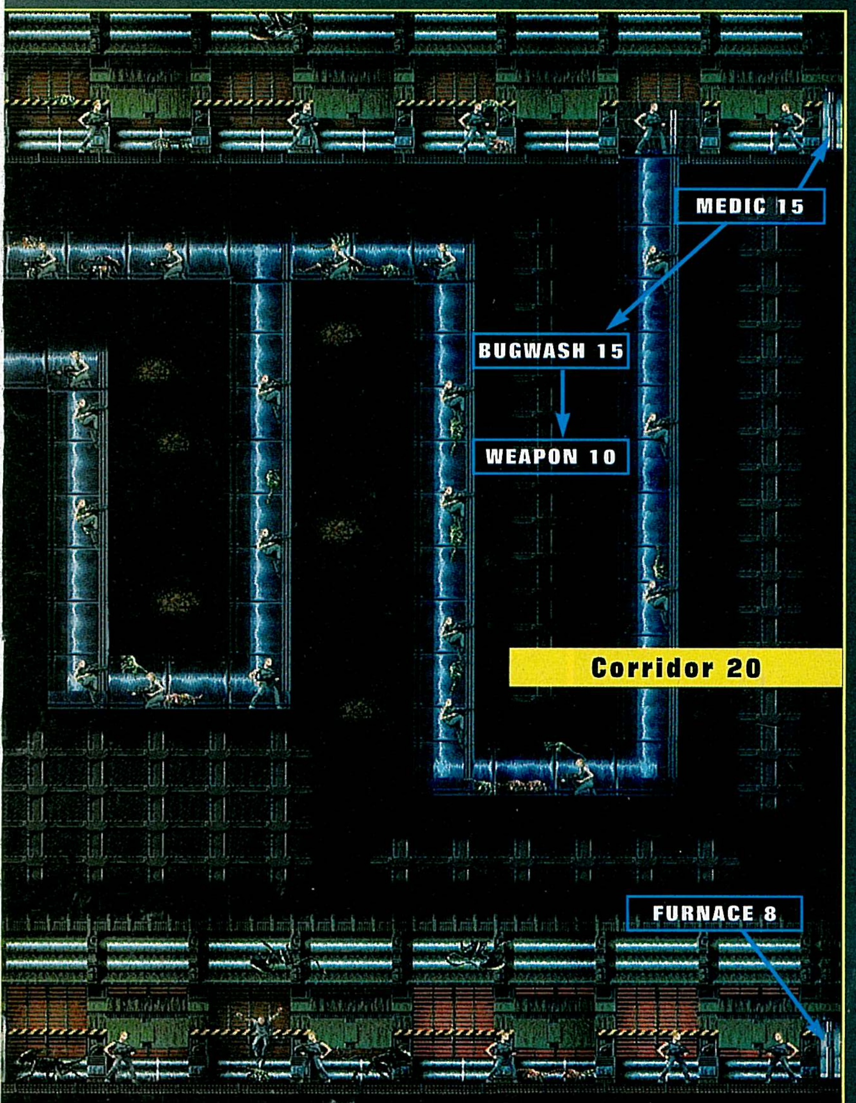
6ª MISION : FIT TO BURST

-Soldar los escapes de "BUGWASH 19" que está tras "ASSEMBLY HALL 4".
-Sólo hay estrujacaras, huevos y babas den ácido goteante: en cuanto te deshagas de los huevos, será coser y cantar.
-Ante todo, mucha calma. No te precipites.

7ª MISION : HOT TOAST

-Destruir los huevos de "MEDIC BAY 1".
-Para llegar aquí puedes hacerlo por la Weapon Room 14, o por el Hall 4, atravesando el Bugwash 19.
-Los enemigos aparecen por todas partes, trepan por las escaleras y se agazapan detrás de las columnas. No dejes de vigilar en ningún momento y aprovecha la gran cantidad de botiquines que hay por aquí.





4ª Misión: "TIP TOE SPECIAL"

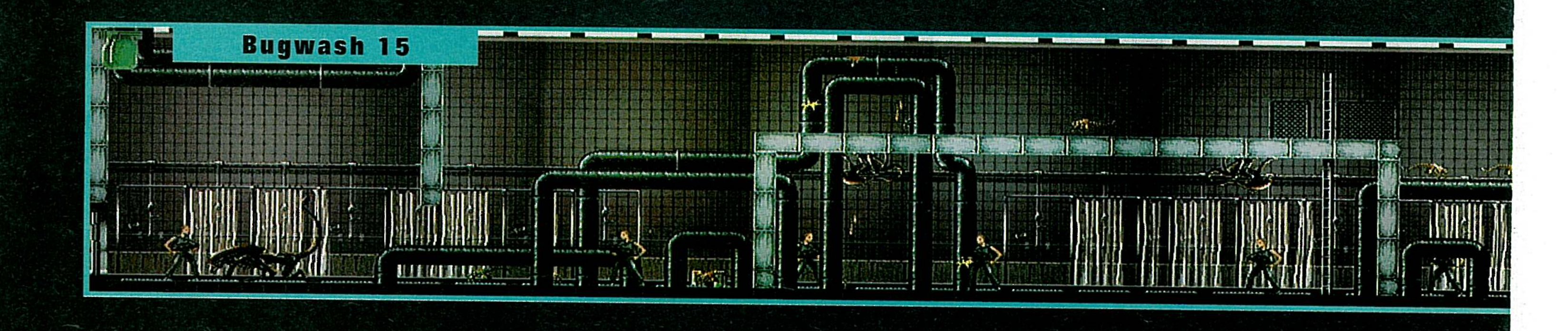
- Destruir todos los huevos de Bugwash 15.
- Estás de suerte: para llegar a esta zona tendrás que atravesar Medic bay 15, posiblemente lo que más necesites.
- Habrá mucho ácido en el suelo, recurda que tienes que esperar al momento oportuno.
- Antes de bajar a la zona donde está el nido, lanza una buena rociada de balas para librarte de algunos de los estrujacaras.
- Si te ves muy mal vuelve al centro médico y encontrarás a mano un buen botiquín.
- Al fondo de la sala te espera otra reina: si tu nivel de energía está bajo, no te arriesgues con ella, ya que otra de las misiones te obligará a atravesar esta misma zona.

3ª Misión: "BURNING DESIRE"

- Destruir a una de las reinas aliens en "WASTE AREA 10".
- Para llegar hasta ella tendrás que recorrer un camino que ya conoces y que has limpiado de huevos: Hall 5, Cell Block 12 y Mine Area 2.
- Sobre todo, no te pierdas.
- En la parte superior de de Wate Area 10 hay una buena provisión de botiquines.
- No dejes testigos.
- La reina no es tan "cándida" como sus hijos: vacia tus cargadores sobre ella, procurando mantenerte lejos de su alcance.

A L I E N 3

A
L
I
E
N
3



N I V

Corridor 35

WEAPON 20

ALIEN CORRIDOR 7

HALL 10

FURNACE 1

WASTE AREA 15

HANGAR BAY 2

MINE 5

ALIEN CORRIDOR 8

MEDIC BAY 12

SURFACE 10

1ª MISION: "BLACK OUT"

- Reparar una caja de fusibles en FURNACE.
- La entrada, como puedes ver en el mapa, queda un poco lejos: te convendrá pasar por la enfermería.
- Tu misión en los altos hornos no será difícil siempre que no separes el dedo del lanza granadas y mantengas las distancias con los aliens: saltan muy lejos.

2ª MISION: RAPID RESCUE

- Rescatar a los prisioneros de "ASSEMBLY HALL 10" Y "WASTE AREA 15".
- El Hall 10 es la zona más grande de todo el mapeado.
- Lo primero es destruir los huevos que de otro modo entorpecerían tu avance.
- Cúbrete la espalda y no dejes de disparar en una dirección cuando mires a otra: hay demasiados estrujacaras.
- Waste area 15 es un auténtico laberinto de puertas falsas.
- Un sólo error puede costarte la misión.
- Aprovecha el parpadeo, no para huir, si no para matar a todos los aliens que te rodeen en ese momento.





5ª Misión: "HUNT HIGH AND LAW"

- Recuperar la batería de " SURFACE AREA 9" para colocarla en el generador del "MEDIC BAY 15".
- Tendrás que atravesar el Alien Corridor 6, plagado de estrujacaras con ganas de diversión.
- Mantén la calma, y, sobre todo estáte muy atento al techo.
- En la superficie las cosas son más sencillas, pero no olvides que los alien adultos necesitarán al menos tres granadas para dejarse convencer.
- El generador queda en el lado opuesto de la enfermería.

6ª MISION: "AMP CRAMP"

- Tendrás que soldar una fuga en "WEAPON ROOM 10".
- Tendrás que atravesar la enfermería y el BUGWASH 15 (si destruiste a la reina alien te habrás hecho un gran favor).
- Avanza todo a la derecha, sube y todo a la izquierda.
- Es casi un paseo en el que recuperarás tu energía y recargarás tus armas, pero no te confíes...

E L 6



3ª MISION: "SECURE & TORCH"

- Destruir todos los huevos de "ALIEN CORRIDOR 7" y soldar la puerta del fondo del pasillo".
- Pásate por el centro médico.
- Esta corredor es más difícil que cualquiera de los anteriores, pero la mecánica a seguir es la misma.
- Procura mantenerte lo más lejos posible de los huevos para tener más margen para retroceder.
- Dispara ráfagas continuas de ametralladora de abajo a arriba.

6ª MISION: "RED HOT"

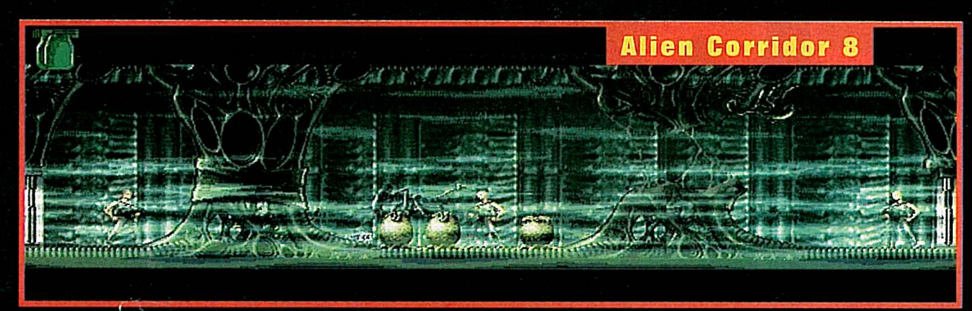
- Enfréntate a la última reina alien en el Surface Area 10.
- Pierde todo el tiempo que haga falta en los preparativos.
- Pásate por la enfermería y ármate hasta los dientes.
- Vete hasta el rincón más alejado de la reina sin dejar de disparar la ametralladora. Cuando se acerque, usa las granadas y el lanzallamas, esquiva su ácido aliento y aléjate.
- Repite esta operación y habrás acorralado a la verdadera culpable de todas tus desdichas.

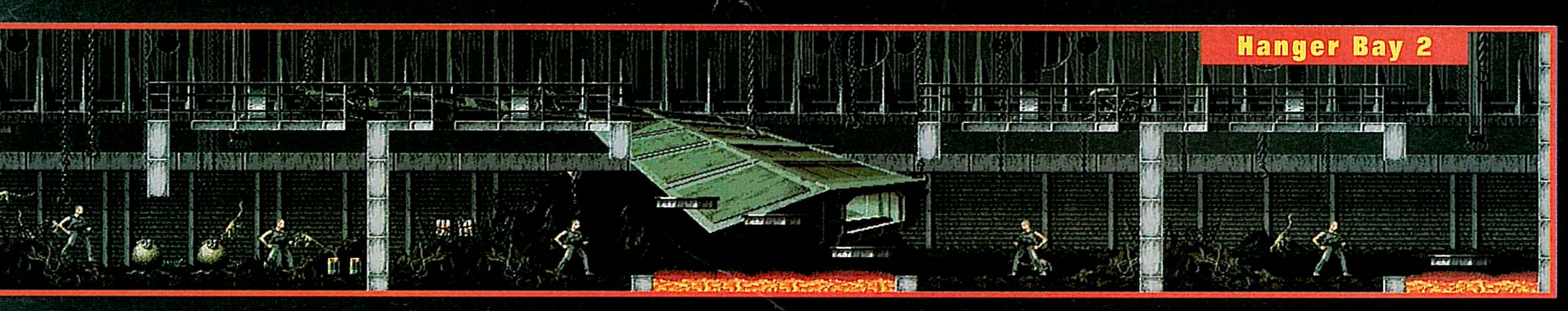
4ª MISION: "SMASH & GRAB"

- Recuperar la batería del Hangar Bay 2 y llevarla al generador de Furnace Area.
- Destruyendo los huevos del Hangar Bay 2 habrás logrado más del 50% de la misión.
- Cuidado con dónde pones los pies: entre la basura se ocultan los estrujacaras.
- Para entrar en Furnace lo mejor es la primera puerta según sales del tubo.
- Cuando avances colgado de los hierros no dejes de lanzar cortas ráfagas tanto hacia delante como hacia atrás.

5ª MISION: "CONFUSED"

- Reparar las cajas electricas en "MINE AREA 5".
- Lo más recomendables es que accedas a esta fase a través del Alien Corridor 8.
- La dificultad de Mien Area 5 es la enorme cantidad de aliens de toda catadura.
- Actúa de manera metódica y sin perder los nervios.
- Espera el momento oportuno para soldar las cajas: no te darán mucho tiempo.3





¡Sorteamos 300 FOOTPEDAL!



Este mes proponemos un concurso con el que los afortunados poseedores de una N.E.S. vais a alucinar. Contestando a estas sencillas preguntas sobre el divertido juego RODLAND, podréis conseguir un increíble FOOTPEDAL, periférico con el que convertiréis vuestras consolas en una fuente de diversión inagotable.

Pero bueno, ¿ que todavía no sabes lo que es el FOOTPEDAL ?
Pues entérate de una vez que es un alucinante joystick que se maneja con los piés, pero que se controla con la cabeza. De hecho es el sistema perfecto para juegos de carreras, simuladores de vuelo o lucha, pues desde él puedes manejar tres funciones del pad de control.
Ya lo sabes, participa en este concurso y pondrás todos los juegos a tus piés.







¡para tu N.E.S.!

Cuestionario

Rodland es un juego que está disponible para:

A. Plaster System B. Game Boy C. NES y Game Boy

Observa con antención la carátula de Rodland ¿Cuántos escualos hay?

A. Uno B.Dos C. Trescientos

De qué tipo de juego se trata?

A. Plataformas B. Shoot´em up C. Bucólico-pastoril

Las protagonistas de este juego son:

A. Brujas B. Hadas C. Gallinas salvajes

A quién ha secuestrado el malvado Von Buba?

A. A Son Goku B. Al Oso Yogui C. A Mamá Hada

Nuestras heroínas tienen dos nombres muy singulares ...

A. Pin y Pon B. Tam y Rit C. Sergio y Estíbaliz

Dinos cuántos jugadores pueden participar de forma simultánea.

A. Siete B. Dos C. Todos los que quepan en tu casa.

Bases del concurso

1º.Para participar en este concurso, los lectores de Nintendo Acción deberán enviar el Cupón de Participación debidamente cumplimentado a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
NINTENDO ACCIÓN
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

Indicando en una esquina del sobre:

CONCURSO 300 FOOTPEDAL

2º.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 1 de Diciembre de 1.993 al 1 de Enero de 1.994.

3º.El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 5 de Enero de 1994 .

4º.De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá trescientas cartas (300) que serán premiadas con un FOOTPEDAL cada una. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º.Los resultados de estos sorteos se publicarán en las páginas de la revista.

7º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8º.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.

Cupón de partcipación

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad...
Provincia...
C.P..................Telf...........................Edad............

Y tú dices que las respuestas son :

R. A ❑ B ❑ C ❑
O. A ❑ B ❑ C ❑
D. A ❑ B ❑ C ❑
L. A ❑ B ❑ C ❑
A. A ❑ B ❑ C ❑
N. A ❑ B ❑ C ❑
D. A ❑ B ❑ C ❑

CONSULTORIO

¡Empezamos! Inaguramos en este número una sección que levantará pasiones. Estamos dispuestos a despejar cuantos nubarrones en forma de dudas se os presenten. Podéis preguntar de todo: juegos, lanzamientos, recomendaciones... da igual. Desde aquí intentaremos solucionar todos vuestros problemas. Para ello, no tenéis más que escribir a Nintendo Acción. C/Ciruelos, 4 28700 S. Sebastiàn de los Reyes. Madrid. Indicando en el sobre "Sección consultorio".

VA DE SUPERMEGAS

Hola, soy un chico de 15 años, tengo una Super Nintendo y quisiera haceros unas preguntas:

1) ¿Sacarán **«Super Street Fighter II»** en Super Nintendo? ¿Con los nuevos personajes?

• *No nos cabe la menor duda. Pero dales un poco de tiempo.*

2) ¿Puede tener **24 megas** un juego de Super Nintendo? ¿Cuando lo sacarán?

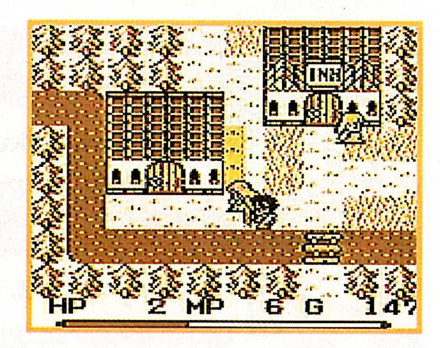
• *Super Nintendo puede soportar cartuchos de hasta 32 megas. Por ejemplo, «Fire Emblem», un RPG japonés que está a punto de salir en Japón, ya lleva 24. Pero por si esto te parece poco, durante el primer trimestre del 94 saldrá al mercado "chinaka", «Super Metroid», un cartucho de nada menos que ¡32 megas! Como ves, el «cerebro de la bestia» está capacitado para resistir 24 megas, y bastantes más.*

Zuhaitz Arrieta. Ondarroa (Vizcaya)

¡QUE TE PEGO CON LA GAME BOY, LECHE!

Hola amigos, tengo una Game Boy y, cómo no, un mogollón de dudas:

1) ¿Cuál de estos juegos me recomendáis: **«Mortal Kombat», «Best of the Best» o «Raging Fighter«**?



• *«Best of the Best» sin duda alguna. Y después, «Raging Fighter». De nada.*

2) ¿Y de éstos: «Zelda», «Mystic Quest» o «Jurassic Park»?

• *¿Acaso quieres pillarnos? Bueno, ahí van: «Zelda» primero, por supuesto; después «Mystic Quest» (de la exitosa saga japonesa de los Final Fantasy), y por último, que no quiere decir que sea malo ni mucho menos, «Jurassic Park».*

3)- ¿Es verdad que van a sacar un juego en Game Boy sobre Wario?

• *Sí, se llamará «Mario & Wario» y será un juego de estrategia al más puro estilo «Troddlers».*

Anónimo madrileño

MÁS TURBO QUE EL TURBO

Hola Nintendo Acción, la revista mejor del mundo. Soy un super consolero que quiere hacer unas cuantas preguntas:

1) ¿Va a salir algún juego de **16 megas** para Super Nintendo que pueda superar a **«Street Fighter II Turbo»**?



• *Hay gente que prefiere «Mortal Kombat» sobre «Street Fighter II Turbo», pero nosotros pensamos que los 16 megas de «Art of Fighting» y los mismos números de «Tournament Fighters» (de las Tortugas), son los únicos candidatos.*

2) ¿Qué juego me recomendaríais entre estos: «The Empire Strikes Back», «Ranma 1/2», «Mr. Nutz», «Addams Family II» o «Mortal Kombat»?

• *Sigue este orden: «Empire Strikes Back», «Addams Family II», «Mortal Kombat», «Mr. Nutz» y «Ranma 1/2». Pero todos son igual de geniales.*

3) ¿Tienen sólo 2 magias cada uno de los luchadores de **«Dragon Ball Z», 16 megas**?

• *Magias potentes tienen 1, 2 ó 3 tipos según el luchador que controles. Si te refieres a movimientos especiales, hay muchos que alcanzan la decena.*

Alberto Mesa. Galapagar (Madrid)

FÚTBOL DE 16 BITS

Hola, tengo una Super Nintendo y algunas preguntas:

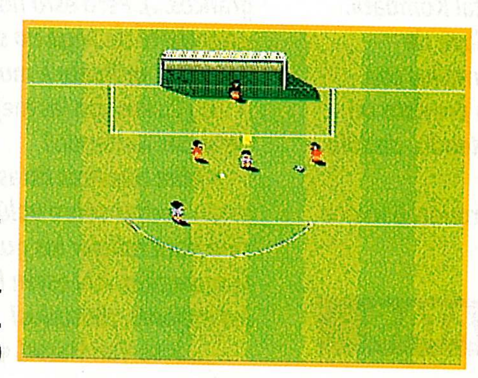
1) ¿Qué es un **chip FX**, y qué juegos de la Super Nintendo lo tienen?

• *El súper chip FX permite el manejo de gráficos vectoriales a gran velocidad, asi como de planos poligonales rellenos de color (¿no leíste el anterior número?). De momento sólo lo lleva «Starwing», aunque no el chip FX definitivo, sino sólo el de primera generación.*

2) ¿Qué juegos me recomendáis: «Jurassic Park», «Super Mario Kart» o «Ranma 1/2»?

• *«Super Mario Kart» es realmente genial, «Jurassic Park» es una pasada y «Ranma 1/2» es una delicia para los amantes de lo "chinaka".*

4) ¿Cuál es el mejor juego de fútbol para el «cerebro de la bestia?

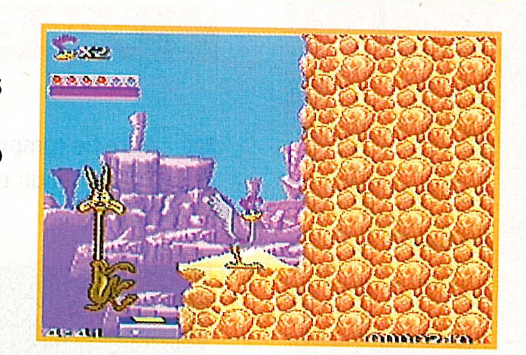


• *Dos: «Striker» y «Sensible Soccer». Pronto habrá más.*

Óscar Jiménez.
Sabadell.
(Barcelona)

PREGUNTÓN DIPLOMÁTICO

Hola, muy buenas, quería hacer unas preguntas.



1) ¿Quién es el **bicho verde** que se parece a Scorpion y aparece de vez en cuando en «Mortal Kombat»?

• *Es un luchador más. Para combatir con él, deberás hacer dos «perfects» (flawless victory) en un escenario llamado «Pit», y acabar el combate con el «fatality». Por supuesto, todo en el modo «Tournament» de un sólo jugador.*

2) ¿Es realmente bueno «Starwing»?

• *Es un juego genial, que demuestra en la práctica las tremendas posibilidades del chip FX.*

3) ¿Vale la pena esperar a que salga el **«Project Reality»**?

• *Si lo dices por el CD Rom, sí, espera. Si lo dices por el sistema Nintendo, cómprate una super ¡ya!*

4) ¿Es recomendable **«Road Runner»**?, ¿no será demasiado fácil?

• *A nosotros nos ha gustado mucho. De fácil no tiene un pelo.*

5) ¿Sacarán **«Mortal Kombat II»**?

• *En estos momentos se está programando. Una incognita.*

Javier Rosillo. Navarra

CONSULTORIO

EL MODO SANGRIENTO, POR EL AMOR DE DIOS

Me he comprado el «Mortal Kombat», y no puedo conseguir el «Blood Mode». ¿Me podéis ayudar?



• Vamos a tratar de responder a la pregunta del millón. Lo lamentamos. Ya sabemos que el modo sangriento no está disponible en la versión Pal (europea) de «Mortal Kombat». No hay clave de botones ni nada parecido. Si en la revista viste pantallas con sangre, fue debido a que en un principio sí estaba previsto un modo Gore. Pero luego, Acclaim, invitada por Nintendo, decidió cambiar los "fatalitys" y desdeñar la sangre.

José Carlos Márquez. Badajoz

MEDIOCRIDADES PIRATAS

Hola N.A., aquí van mis «questions».

1) ¿Saldrá otro «Mario Bros.» en N.E.S.?

• Naturalmente, pero no creemos que llegue antes del verano del 94.

3) ¿Es cierto que hay un «Street Fighter II» pirata en N.E.S.?

• Es posible, pero no te aseguramos que sea el que estás buscando. Ah! Y huye de lo pirata, chaval.

Carlos Asenjo. Valladolid.

¡MÁS JUEGOS, POR FAVOR!

Estoy desesperado con la ausencia de títulos para N.E.S., respondedme si podéis.



1) ¿«Denis», «Alfred Chicken», «Addams 2» y «Jurassic Park» saldrán por fín para N.E.S.?

• Todos deberían salir, ya que en otros países europeos están en la calle. Pero no sabemos cuándo.

2) Decidme un juego de rol que no sea ni los «Zelda», ni «Battle of Olympus», ni «Dragon Ball».

• Prueba con el fenomenal «Maniac Mansion» o el increíble «Faxanadu». Te gustarán bastante y cambiarás de ambiente.

Ignacio Fiunte. Santiago de Compostela

NI MEJORES NI PEORES

¡Qué tal chicos!. Aquí van mis preguntas.

1) ¿Es cierto que Nintendo es mejor que sega?

• Para nosotros sí. Y punto.

2) ¿Cuál es mejor, no sobre gustos sino técnicamente, la Super o la Mega?

• Super Nintendo tiene un hardware superior a la Mega Drive (más colores, mejor sonido, innovadores chips gráficos...). Pero esto no significa que el estandarte de Sega no sea una gran máquina, brillante a muchos niveles.

3) ¿Cuáles son las mejores novedades de Super Nintendo?

• Mira nuestras listas de éxito. No están hechas sobre volúmenes de venta, sino para reflejar los gustos generales de la redacción. Ahí están los mejores y sólo los mejores. ¡Búscalos!

José Van Hassel «El Viciao». Madrid

DIVERSIÓN A PARES

Voy a comprarme una Super Nintendo y tengo una serie de dudas:

1) El primer juego que voy a comprar va a ser el genial «Dragon Ball Z», después «Super Mario Kart», y el «Tortugas Ninja IV« por último. ¿Consideráis buena mi elección sabiendo que me chiflan los juegos de 2 jugadores?

• Muy acertada, sobre todo en el caso de «Super Mario Kart».

2) Decidme otros cartuchos buenos para 2 jugadores:

• Hay muchísimos, pero nunca dejes pasar «Street Fighter II Turbo», «Tecmo NBA» o «Super Swiv».

3) Colocadme en orden de preferencia: «Empire Strikes Back», «Batman Returns«, «Super Pang», «Tiny Toon», «Star Wars»

• Ahí va: «Empire Strikes Back», «Tiny Toon», «Batman Returns», «Star Wars» y «Super Pang».

Javier Velo

¡Ha llegado tu hora!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ..................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NT

NOMBRE...APELLIDOS...

DOMICILIO...LOCALIDAD...............................PROVINCIA...............

CODIGO POSTAL (imprescindible)... TELEFONO...

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos
HOBBY POST
por correo HOY MISMO!

CONSULTORIO

CORRIGIENDO ERRORES





¡Hola a todos los que leen Nintendo Acción! Y al grano.

1) ¿Cuándo y a cuánto saldrá el CD rom de SN?

• *De momento olvídate de él y piensa en el «Project Reality» más o menos para 1995.*

2) ¿Cuál de estos juegos es mejor para comprarse: «Mario All Stars», «Starwing», «Dragon Ball Z» o «Flashback»?

• *Todos son excepcionales, pero nuestras preferencias van este orden: «Mario All Stars», «Starwing», «Flashback» y «Dragon Ball Z». Tu elección también deberá depender del tipo de juego que más te guste: arcade, aventuras, plataformas, naves espaciales con chip FX...*

3) ¿Es verdad que Aladdin tiene «sólo» 8 megas?

• *No querido amigo, tiene 12 (perdón por el fallo que cometimos en el número anterior) auténticos megas.*

4) ¿Cuántos personajes puedes elegir en el «Ranma 1/2»?

• *Pues ni más ni menos que nueve en el modo historia, y once en el modo versus. ¿Satisfecho?*

Raúl Subervida. Madrid

¡VIVA LA N.E.S.!

Soy un gran jugador, pero tengo unas dudas:

1) ¿Cuándo saldrá, si es que sale, el «Sensible Soccer» para N.E.S.?

• *Sí que sale. Más o menos para Enero.*

2) ¿Cuándo saldrá el «Pang» de Game Boy?

• *Sigues de suerte, lo podrás comprar estas mismas navidades. Echa un ojo a nuestra review.*

3) ¿Cuándo saldrá el «Mario is Missing» para N.E.S.?

• *Pues no estamos seguros de que vaya a salir. De todas formas, los chicos de Mindscape son imprevisibles.*

David Ramos, el «Megabyts». Madrid

CONVERSIONES "GAMEBOYERAS"

Hola, qué tal. Me llamo Vicente y me gustaría que me respondieseis a unas preguntitas de nada.

1) ¿Cuánto es el máximo de megas que puede tener un juego de Game Boy?

• *De momento los que más tienen son «Zelda» y «Mario Land 2», con cuatro.*

2) ¿Saldrán «Cool Spot», «Final Fight», «Mario Land 3» y «Battletoads 3» para Game Boy?

• *Creemos que «Cool Spot» sí, que «Mario Land 3» seguramente, que «Battletoads 3» también y que «Final Fight» tardará más de la cuenta.*

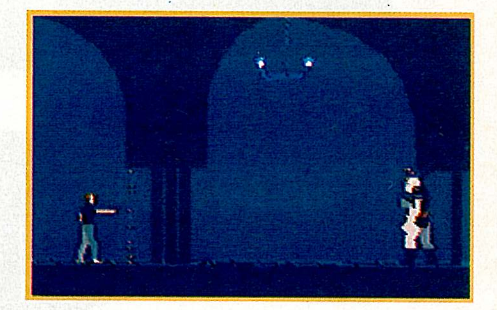
Vicente Rostoll. Altea. (Almería)

ME GUSTA EL FÚTBOL

Os agradecería que me contestárais a las siguientes preguntas:

1) ¿Es muy difícil el «Another World» de la Super?

• *Bastante, aunque su genialidad le salva. Si tienes algún problema, consulta*



los números 11 y 12 de esta revista. Encontrarás una súper guía de este cartucho. Para que no te pierdas.

2) ¿Qué simulador de fútbol será mejor:«Fifa International Soccer» o «Pelé»?

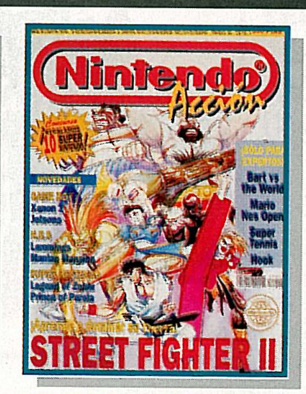
• *Si el primero de ellos es tan bueno o mejor que su versión Mega Drive, no hay duda: «Fifa International Soccer» será mejor. Pero a nosotros nos priva el «ensible Soccer», porque creemos que es el simulador más jugable de la historia.*

Inmaculada Acosta. La Coruña.

No dejes que el tiempo juegue en tu contra

Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre,no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.

















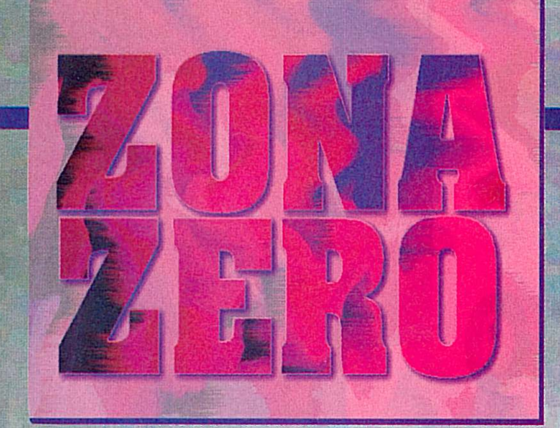


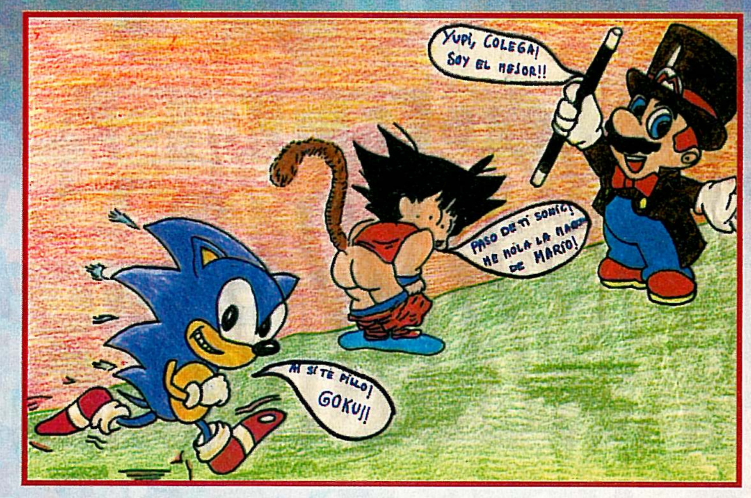






Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo(no necesita sello).



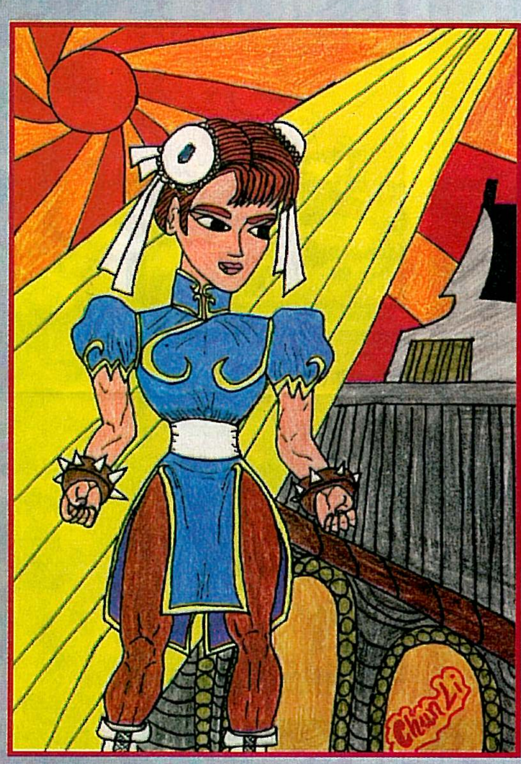


Josep Vilanova Roig (TORTOSA, TARRAGONA)

Lander López de Luzuriaga (VITORIA)



Israel Díaz Gómez (GIJÓN, ASTURIAS)



Daniel Ramiro Moreno (MADRID)



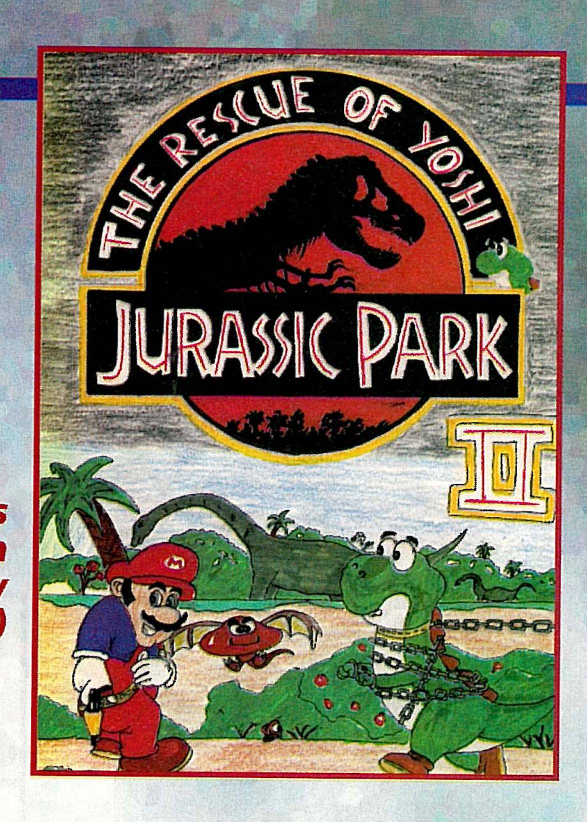
Izaskum María García Villarino (BARCELONA)



José Luis Hervas Cruceras (VALENCIA)



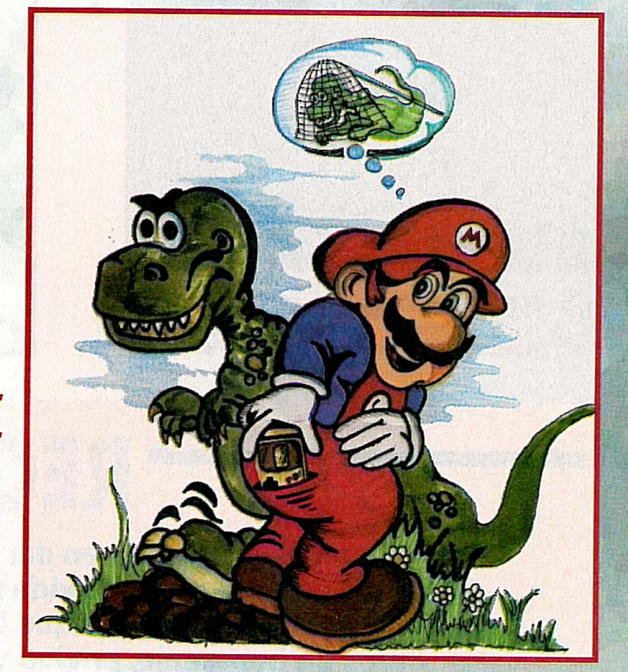
Miguel García Martín (LASARTE)



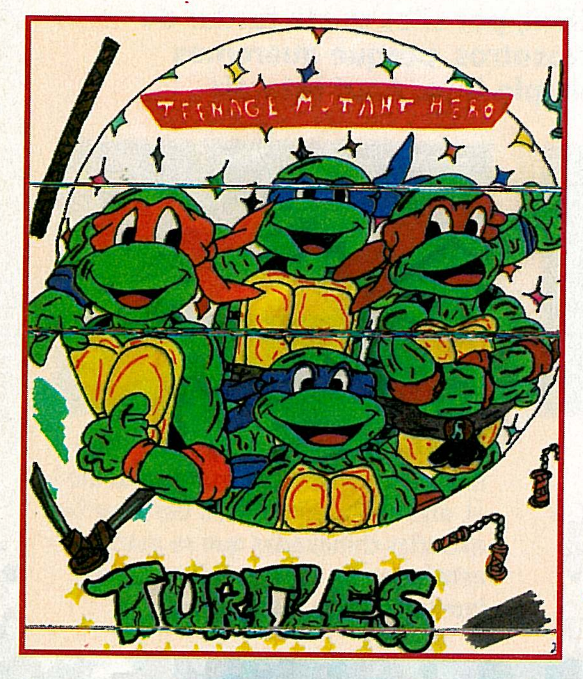
Carlos Marín del Rey (SORIA)



Ignacio García Gurruchaga (SANTANDER, CANTABRIA)



Javier López Ronco (SALAMANCA)



Ana Martín Fragoso (MADRID)



Cristina Coca Roman (LAS PALMAS)

ZONA ZERO

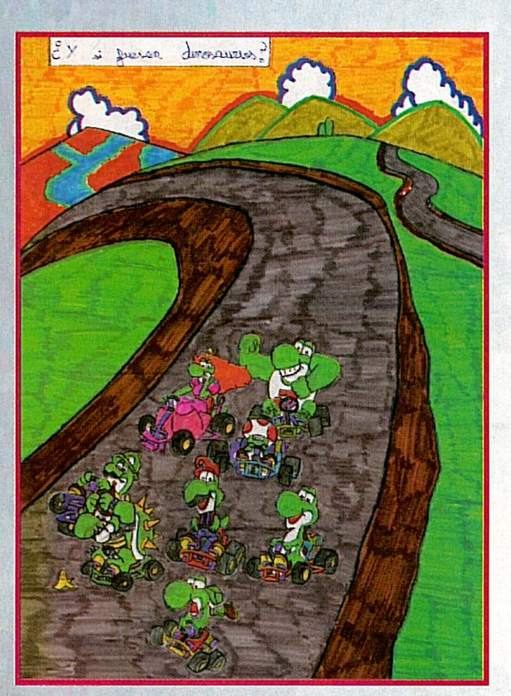


Francisco Fernández Rojas (BARCELONA)

Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

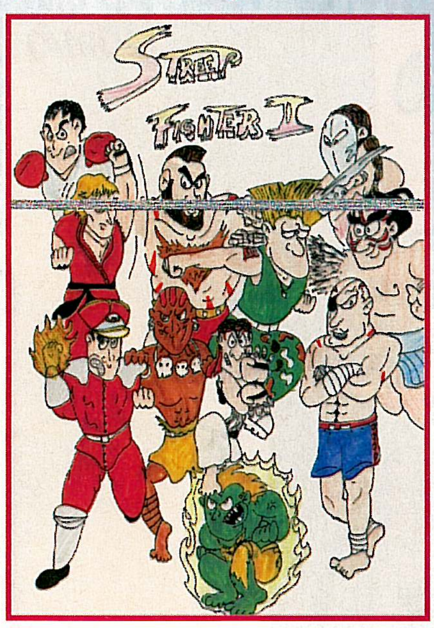
Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a:

HOBBY PRESS S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.



Ladislao Velasco Alcañiz (MANRESA, BARCELONA)

Albert Torner García (BARCELONA)





RECORDMANÍA

Por si habíais pensando en dar el salto a la fama, por si vuestros compañeros de clase no os creían, por si la vida se pone demasiado difícil, por si os gusta fardar de jugones, por si suponíais que la revista se hacía sin vosotros, porque queremos daros un homenaje, enviad vuestro record y una simple foto. Aquí estaréis.



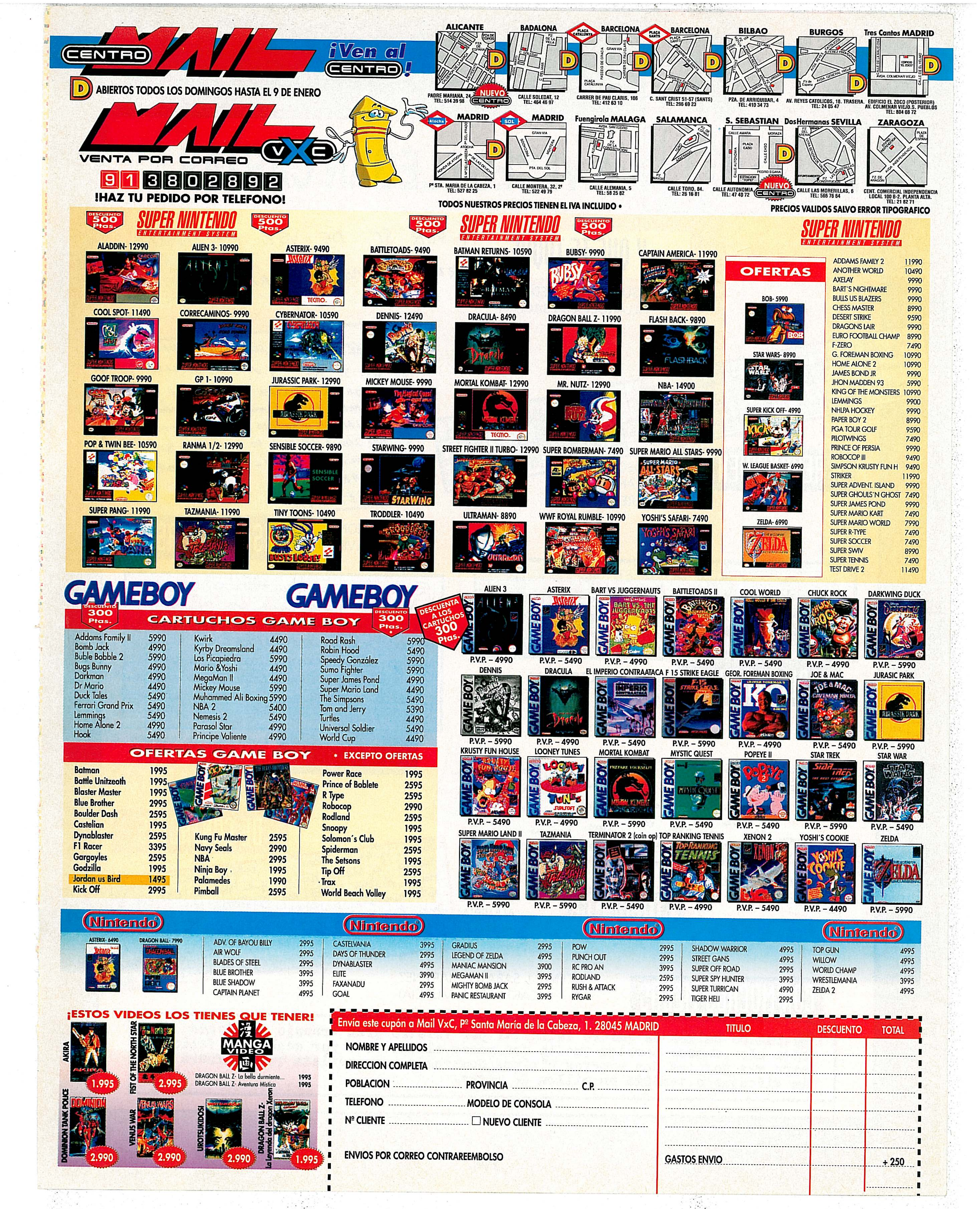
TINY TOON (S.N.)
Unai Manjares, de Bilbao, posa sonriente ante la pantalla final de uno de los juegos sagrados de 16 bits. Enhorabuena, no era nada fácil conseguirlo, chaval.



GOAL 2 (N.E.S.)
Jose Manuel Cervello Durán, de Calafell, Tarragona, acaba de inscribir su nombre en la lista de campeones mundiales. Eso sí, llevando como estandarte a la selección italiana.



DRAGON BALL ZZ (S. N.)
Miguel Jiménez Martínez, granadino él, aún no ha conseguido descifrar las extrañas chinakadas que se marca este juego de 16 megas cuando un humano puede con él.



CENTRO MAIL
¡Ven al CENTRO!
D ABIERTOS TODOS LOS DOMINGOS HASTA EL 9 DE ENERO
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BURGOS
Tres Cantos MADRID
NUEVO CENTRO
MADRID
MADRID
Fuengirola MALAGA
SALAMANCA
S. SEBASTIAN
DosHermanas SEVILLA
ZARAGOZA
MAIL VENTA POR CORREO VxC
91 3802892
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
DESCUENTO 500 Ptas.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ALADDIN- 12990
ALIEN 3- 10990
ASTERIX- 9490
BATTLETOADS- 9490
BATMAN RETURNS- 10590
BUBSY- 9990
CAPTAIN AMERICA- 11990
COOL SPOT- 11490
CORRECAMINOS- 9990
CYBERNATOR- 10590
DENNIS- 12490
DRACULA- 8490
DRAGON BALL Z- 11990
FLASH BACK- 9890
GOOF TROOP- 9990
GP 1- 10990
JURASSIC PARK- 12990
MICKEY MOUSE- 9990
MORTAL KOMBAT- 12990
MR. NUTZ- 12990
NBA- 14900
POP & TWIN BEE- 10590
RANMA 1/2- 12990
SENSIBLE SOCCER- 9890
STARWING- 9990
STREET FIGHTER II TURBO- 12990
SUPER BOMBERMAN- 7490
SUPER MARIO ALL STARS- 9990
SUPER PANG- 11990
TAZMANIA- 11990
TINY TOONS- 10490
TRODDLER- 10490
ULTRAMAN- 8890
WWF ROYAL RUMBLE- 10990
YOSHI'S SAFARI- 7490
OFERTAS
BOB- 5990
STAR WARS- 8990
SUPER KICK OFF- 4990
W. LEAGUE BASKET- 6990
ZELDA- 6990
ADDAMS FAMILY 2 11990
ANOTHER WORLD 10490
AXELAY 9990
BART'S NIGHTMARE 9990
BULLS US BLAZERS 9990
CHESS MASTER 8990
DESERT STRIKE 9590
DRAGONS LAIR 9990
EURO FOOTBALL CHAMP 8990
F-ZERO 7490
G. FOREMAN BOXING 10990
HOME ALONE 2 10990
JAMES BOND JR 9990
JHON MADDEN 93 5990
KING OF THE MONSTERS 10990
LEMMINGS 9900
NHLPA HOCKEY 9990
PAPER BOY 2 8990
PGA TOUR GOLF 9590
PILOTWINGS 7490
PRINCE OF PERSIA 9990
ROBOCOP III 9490
SIMPSON KRUSTY FUN H 9490
STRIKER 11990
SUPER ADVENT. ISLAND 9990
SUPER GHOULS'N GHOST 7490
SUPER JAMES POND 9990
SUPER MARIO KART 7490
SUPER MARIO WORLD 7990
SUPER R-TYPE 7490
SUPER SOCCER 7490
SUPER SWIV 8990
SUPER TENNIS 7490
TEST DRIVE 2 11490
GAMEBOY
GAMEBOY
DESCUENTO 300 Ptas.
CARTUCHOS GAME BOY
Addams Family II 5990
Bomb Jack 4990
Buble Bobble 2 5990
Bugs Bunny 4990
Darkman 4990
Dr Mario 4490
Duck Tales 5490
Ferrari Grand Prix 5490
Lemmings 5490
Home Alone 2 4990
Hook 5490
Kwirk 4490
Kyrby Dreamsland 4490
Los Picapiedra 5990
Mario &Yoshi 4490
MegaMan II 4490
Mickey Mouse 5990
Muhammed Ali Boxing 5990
NBA 2 5400
Nemesis 2 5490
Parasol Star 4990
Principe Valiente 4990
Road Rash 5990
Robin Hood 5490
Speedy González 5990
Sumo Fighter 5990
Super James Pond 4990
Super Mario Land 4490
The Simpsons 5490
Tom and Jerry 5390
Turtles 4490
Universal Soldier 5490
World Cup 4490
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300 Ptas.
OFERTAS GAME BOY
• EXCEPTO OFERTAS
Batman 1995
Battle Unitzeoth 1995
Blaster Master 1995
Blue Brother 2995
Boulder Dash 2595
Castelian 1995
Dynablaster 2595
F1 Racer 3395
Gargoyles 2595
Godzilla 1995
Jordan us Bird 1495
Kick Off 2995
Kung Fu Master 2595
Navy Seals 2990
NBA 2995
Ninja Boy 1995
Palamedes 1990
Pimball 2595
Power Race 1995
Prince of Boblete 2595
R Type 2595
Robocop 2990
Rodland 2595
Snoopy 1995
Solomon´s Club 1995
Spiderman 2595
The Setsons 1995
Tip Off 2595
Trax 1995
World Beach Volley 1995
ALIEN 3 P.V.P. – 4990
ASTERIX P.V.P. – 5490
BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 4990
BATTLETOADS II P.V.P. – 5490
COOL WORLD P.V.P. – 5490
CHUCK ROCK P.V.P. – 4990
DARKWING DUCK P.V.P. – 5990
DENNIS P.V.P. – 5990
DRACULA P.V.P. – 4990
EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490
F 15 STRIKE EAGLE P.V.P. – 5990
GEOR. FOREMAN BOXING P.V.P. – 4990
JOE & MAC P.V.P. – 5490
JURASIC PARK P.V.P. – 5990
KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 5490
LOONEY TUNES P.V.P. – 4990
MORTAL KOMBAT P.V.P. – 5990
MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490
POPEYE II P.V.P. – 5490
STAR TREK P.V.P. – 5990
STAR WAR P.V.P. – 5490
SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990
TAZMANIA P.V.P. – 5990
TERMINATOR 2 (coin op) P.V.P. – 5490
TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990
XENON 2 P.V.P. – 5490
YOSHI'S COOKIE P.V.P. – 4490
ZELDA P.V.P. – 5990
Nintendo
ASTERIX- 6490
DRAGON BALL- 7990
ADV. OF BAYOU BILLY 2995
AIR WOLF 2995
BLADES OF STEEL 2995
BLUE BROTHER 3995
BLUE SHADOW 3995
CAPTAIN PLANET 4995
CASTELVANIA 3995
DAYS OF THUNDER 2995
DYNABLASTER 4995
ELITE 3990
FAXANADU 2995
GOAL 4995
GRADIUS 2995
LEGEND OF ZELDA 4995
MANIAC MANSION 3900
MEGAMAN II 3995
MIGHTY BOMB JACK 2995
PANIC RESTAURANT 3995
POW 2995
PUNCH OUT 2995
RC PRO AN 3995
RODLAND 2595
RUSH & ATTACK 2995
RYGAR 2995
SHADOW WARRIOR 4995
STREET GANS 4995
SUPER OFF ROAD 2995
SUPER SPY HUNTER 3995
SUPER TURRICAN 4990
TIGER HELI 2995
TOP GUN 4995
WILLOW 4995
WORLD CHAMP 4995
WRESTLEMANIA 3995
ZELDA 2 4995
¡ESTOS VIDEOS LOS TIENES QUE TENER!
AKIRA 1.995
FIST OF THE NORTH STAR 2.995
MANGA VIDEO
DRAGON BALL Z- La bella durmiente... 1995
DRAGON BALL Z- Aventura Mistica 1995
DOMINION TANK POLICE 2.990
VENUS WAR 2.990
UROTSUKIDOJI 2.990
DRAGON BALL Z- La leyenda del dragon Xeron 1.995
Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
TITULO
DESCUENTO
TOTAL
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
C.P.
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO
+ 250



A VECES LLEGAN CARTAS...

... Y QUE TE TOQUE

A VER SI DE VEZ EN CUANDO
SORTEAIS UNA SUPERNINTENDO

MIGUEL ANGEL MEDIANO
VILLANUEVA (ALBACETE)

A REGAÑADIENTES

Soy un hombre casado, lo que lleva implícito las consiguientes
broncas con la parienta, pues me confieso un fanático de mi
Super Nintendo, lo que me lleva a rogaros aclaréis las

TADEO
PEÑARRUBIA
JUÁREZ (MURCIA)

ESPABILADAS

TRUCO: COMPRATE SEIS O SIETE JUEGOS
QUE TE GUSTEN Y UN PAR MALILLOS.
CAMBIA LOS MALILLOS EN EL FIN DE
SEMANA y dile a tu madre que cuando
TE LLAME EL OTRO QUE LE DIGA QUE TE
HAS IDO A LA CASA DE TUTIZA Y QUE
NO VOLVERAS HASTA EL DOMINGO POR
LA TARDE, TARDE.
¡RESULTA!

BRUNO LIMONES
SANTOS (SEVILLA)

MALHABLADAS

me dicen la Super no tiene CD por eso es una
mierda y yo les digo Cuando Salga el super CD son
os vais a comer esas palabras con patatas
y cebolla También creo saber quien hace
los juegos piratas y el culpable es SEGA

RODRIGO TUERO SALA
(ASTURIAS)

SIN EDADES

Somos una familia algo
"chunga" para que os hagáis
una idea: CHARO (52), ENRIQUE (31),
EVA (26), Mª DOLORES (25), en los
ratos libres nos encanta jugar con
la SUPER NINTENDO (siempre está o-
cupada e incluso de vez en cuando
hay movida por jugar), estamos

ENRIQUE CASAS LÓPEZ
(LA ALBERCA, MURCIA)

ENTUSIASTAS

MANUEL RUBIO DEL SOLAR
(MÉRIDA, BADAJOZ)

La primera es una felicitacion y animos que doy a todos
los que hacen posible esta revista, desde la madre del
director, hasta el mecánico del camion que se encarga
de traer los paquetes de revistas a las librerias

DE CONTACTOS

favor, y es que hay un colega que no consigue
novia, y no sabe ya que hacer. Así que si
no es mucho pedir me gustaría que publicaseis
este anuncio, a ver si con un poco de suerte basta
me lo agradece y sale con alguna. No se lo
digais a nadie pero para mi gusto ¡¡no es mas
feo, por que no entrena!!, y es que no se le

DAVID C.
NAVARRO
(ALMERÍA)

CON MUCHOS MEGAS

VICENTE J. SABATER MARTÍNEZ
(CARTAGENA, MURCIA)

Estimados amigos os quiero felicitar por vuestro gran trabajo realizado este año ,aunque tambien quedan dos meses el año esta por acabar,os felicito otra vez por los dos numeros ultimos numerosde esta revista que si fuera un videojuego tendría un millon de megas.



¡GRATIS AL SUSCRIBIRTE!

Basta de juegos. A partir de ahora la cosa va en serio. Si quieres ser un ganador y sentir toda la fuerza en tus manos, suscríbete a Nintendo Acción y consigue estos dos guantes exclusivos. ¡Reservados sólo para los mejores!

Envíanos el cupón que aparece en la solapa (no necesita sello) o llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 (de 9 a 14.30 h y de 16h a 18.30 h) y recibirás todos los meses en tu casa Nintendo Acción durante 1 año (12 números) junto con este auténtico regalo consolero.

(Esta promoción es válida hasta el 31 de Agosto de 1993 o hasta fin de existencias)